FINAL FANTASY X
ULTIMANIA® OMEGA

アルティマニアオメガ

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX™

ファイナルファンタジーXを遊びつくすための
必須解析書「FFX アルティマニア シリーズ」復活。

2冊のアルティマニアでも語りつくせなかったストーリーの裏側、
インターナショナル版の変更点をも掲載した『FFX』超研究解析本。
あなたは本当の『FFX』を知っていますか？ 今ここにすべての謎が解き明かされる!!

監修・発行:スクウェア・エニックス／著:スタジオベントスタッフ

SE-MOOK
SQUARE ENIX

FINAL FANTASY X ULTIMANIA Ω

アルティマニアオメガ

WELCOME TO FINAL FANTASY X ULTIMANIA Ω !!

攻略本を作るとき、いつも気にかけているのが、読者との距離の取りかただ。
僕にとっての攻略本とは、単にゲームのクリアの仕方を記した解答本ではない。
その本を読むことによって、ゲーム自身が持つおもしろさを増幅させ、さらに、新たな遊びかたに気づいてもらう――ああ、こんなにおもしろいゲームだったんだ、この本を読んでそれがわかってよかった、と感じてもらう――そうした関わりかたが読者とできたら、それこそが攻略本の理想的な形だと考えている。
だから、企画内容はもちろん、掲載する要素についても、どれを載せて、どれを載せずにおくかは、それなりに慎重に判断しているつもりだ。

たとえば『FFX』で言うなら、ティーダが何者なのかを直接的に書くのは、絶対にNGである。
本を片手にゲームをプレイしている人が、たまたまその記述を先に見てしまったら、本来であればゲームを進めてここぞという場面で味わえたはずの一番の衝撃を、著しく損なうことになってしまうからだ。
また、いかに解析系の記事がウチの本の特徴とはいえ、必要以上に難解な計算式を載せるのも自粛している。
その手のものを掲載することで、本自体――ひいてはゲーム自体へのとっつきにくさを感じさせてしまっては、元も子もない。
『FFX』で言うなら、各攻撃の威力の数値を載せるのは、攻撃同士の強さの比較ができるのでOK。けれども、それをもとにしたダメージ計算式は、あまりに複雑なのでNG。そんな具合である。
これまでのULTIMANIAシリーズは、少なからずそうした僕のさじ加減をベースに作られている。

ただ、かねてから、上記の考えかたとは反した、願望にも似た気持ちが自分のなかにあったこともまた事実だ。
「ゲームをクリアした人や、さらなる探求心を持つ人を読者と想定して、自分自身に何の束縛も与えずに本を作ってみたい――」
その願いに応える本はおそらく、これまでのULTIMANIAの枠に収まっていたものとはまた異なった、ゲームの見かた・遊びかたを表現できるはずである。
『FFX』で言えば、ティーダが何者であるかを明かしたうえで物語全体を考察したり、複雑な計算式を公開したうえでワンランク上の遊びかたに挑戦する、そんな提案ができるはずなのだ。

幸運にも今回、以前からのそうした願望をかなえる機会を与えていただいた。
ULTIMANIAを超えしULTIMANIA――。
書名は、『FF』ファンには馴染みある、"究極"を意味する文字――ギリシャ文字の最後の一文字をとって、「ULTIMANIA Ω(OMEGA)」。
ふだんであれば自主規制していた部分に踏み込んでいるのに加え、開発スタッフのかたがたの多大なる協力を得ることができ、自分としては「Ω」という名がじつにしっくりくる一冊に仕上がったのではないかと感じている。

WELCOME TO ULTIMANIA Ω!!
従来のULTIMANIAとはひと味ちがうこの本、存分にお楽しみいただきたい。

スタジオベントスタッフ
山下　章

#1

『FF X』〜その物語と真実 006

#2

ULTIMANIA式 遊びかたの提案X 194

#3

HALL OF MONSTERS 250

#4

解析限界突破 388

#5

トレダオワアキ 460

巻末付録

ファイナルファンタジーX インターナショナル ULTIMANIA

付録ポスター

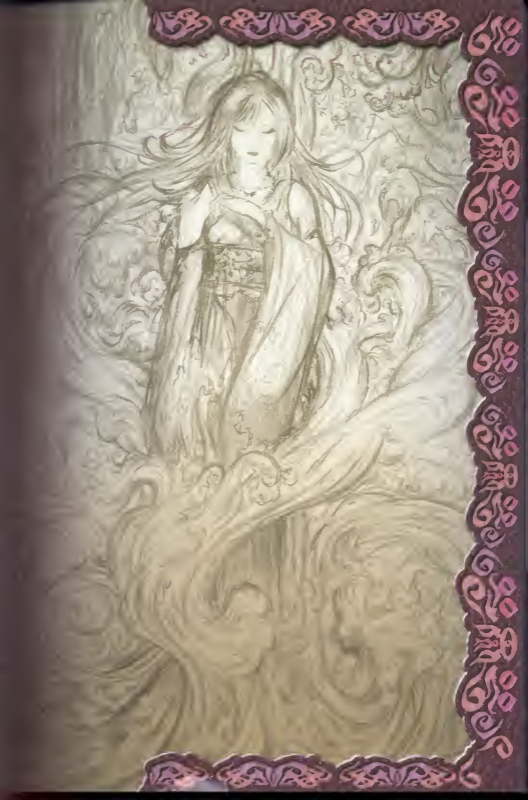
ファイナルファンタジーX インターナショナル スフィア盤マップ

※巻末付録以外の本書の内容は、基本的にノーマル版「FF X」に準拠しています
※本書で文中等に使用されているMAP 1という表記やマップ名は、本書に先駆けて発売された「ファイナルファンタジーX SCENARIO ULTIMANIA」「ファイナルファンタジーX BATTLE ULTIMANIA」に対応しています

FINAL FANTASY X ULTIMANIA Ω

CONTENTS

『FFX』～その物語と真実

FINAL FANTASY X ULTIMANIA OMEGA #1

ストーリー詳解

一度「FFX」をクリアしても、物語に関する疑問が残ったままという人は多いだろう。このコーナーでは、ストーリーを最初から最後まで振り返り、約350もの注釈をつけて詳細に解説していく。これを参考に、自分なりの"物語"を完結させてほしい。

CAUTION!

このコーナーは、あらすじ(左側のページ)と注釈(右側のページ)のふたつのパートで成り立つが、どちらのパートも「FFX」を最低一度はクリアした人が目を通すことを前提としたものだ。まだ物語の全貌をつかんでいない人は、ゲームを最後まで終えてから読むことをオススメする。

ページの見かた

❶あらすじ……実際のゲームの流れに沿い、本編の物語を小説形式で追ったもの。※印が付記された箇所については、右側のページにてくわしく解説している。また、ゲームの進行上は行なう必要がないが、物語的に重要な意味を持つイベントについては【非強制イベント】という形でピックアップしている。

❷注釈……物語設定や登場人物の心理、その他のちょっとした事柄についての解説 あらすじにおける※印とその番号に対応している あらすじや注釈からもれた話に関しては、「CHECK!」欄で説明。

INDEX

プロローグ

その荒れ果てた遺跡こそが、彼ら7人の"旅"の目的地だった。
最果ての地、ザナルカンド──。
長い道のりを経てようやくたどり着いたというのに、彼らの顔は一様に暗く、重い雰囲気があたりを支配する。
やがて沈黙を破り、少年が口を開いた。
「最後かもしれないだろ？　だから、全部話しておきたいんだ」
少年は少しずつ語りはじめた。それまでの長い旅路のなかで、彼が目にし、感じたことを……。

平穏な日々の崩壊　：夢のザナルカンド

つねに喧騒と活気に満ち、"眠らない都市"の異名を取る大都市ザナルカンドも、その夜ほどのにぎわいを見せることは希だった。同地でもっとも話題のスポーツ「ブリッツボール」の名選手として絶大な人気を誇りながら、10年前に忽然と姿を消し、伝説と化した男──ジェクト。今夜は、彼を記念したブリッツ大会「ジェクト記念トーナメント」の決勝戦が行なわれるのだ。

決勝に勝ち残ったチーム「ザナルカンド・エイブス」のエースは、弱冠17歳の少年ティーダ。ジェクトの息子である彼もまた、周囲の熱い期待を一身に背負っていた。だが、激励してくれるファンから"ジェクトの息子"と呼ばれるたび、彼は憂鬱な気持ちになる◆1。ティーダにとって、ジェクトは決していい父親ではなかったし、そんな男の影を重ねて見られるのはたまらなかった。だから、亡き父の映像を映した高層ビルを見上げても、彼は感傷にふけったりはしない。反発と挑戦の色を瞳に浮かべてビルをにらみ返し、ティーダはスタジアムへと急ぐ。
それにしても奇妙な夜だった。ティーダも◆2、道を行きかう幾人かも、"それ"の接近を感じていた◆3。今夜、何かがくる。そして何かが終わるのだと……。
やがて"それ"は、圧倒的な力を持って現れた。試合の熱気が最高潮に達し、ティーダが得意のシュートを披露しようとしたその瞬間、"それ"──巨大な魔物は都市を飲みこむかのように姿を現し◆4、たちまちのうちに各所を破壊していく。

パニックにおちいった群衆をかきわけ、崩壊したスタジアムをやっとの思いで抜け出たティーダを待っていたのは、ここ10年のあいだティーダの後見をつとめてきた謎多き男、アーロンだった。この非常事態を予期していたのか、妙に落ち着き払った様子の彼は、人波と逆の方向──明らかに危険な方向へと、ティーダを導いていく。やがて、破壊の元凶に近づくと、その威容を見上げて彼は告げた。
「俺たちは「シン」と呼んでいた」◆5
「「シン」……？」
巨大な魔物──「シン」が身体をひと振りするや、無数のウロコが魔物と化して◆6フリーウェイへと降りそそぐ。魔物などほとんど見たこともなく、ましてや戦闘など未経験のティーダは、ただうろたえるばかり。そんな彼にアーロンは、ジェクトのみやげだという剣◆7を差し出し、荒っぽい実戦の手ほどきをする。

つぎつぎと押し寄せる魔物にも動じず、「シン」のいるほうへと向かうアーロン。仕方なくそれを追うティーダ。つきることのない戦いの果てに、ふたりはやがて、上空の「シン」へと飲みこまれていく。だがアーロンは、落ち着きはらった様子で、「シン」に何やら確認をとったのち◆8、ティーダに強く呼びかけた。
「覚悟を決めろ。ほかの誰でもない。これは、おまえの物語だ！◆9」
瞬間、ティーダの意識は飛んだ──。

※1　憂鬱な気持ちになる

[illegible]父を重ねられることに嫌悪感[illegible]タだが、夢のザナルカン[illegible]周囲に応対する様子からは、その感情はなかなか読みとりにくい。ただ[illegible]に[illegible]クトシュートを期待する女性にあいまいな対応をするところ[illegible]その複雑な感情は、推して知ることができる。

※2　ティーダも

実際のところティーダ自身は、その[illegible]展開を予期していない。しかし[illegible]年により、何かが起こることを[illegible]それとなく知らされている。「シン」襲来前の「今夜はダメだよ！」がそう[illegible]襲来直後の「はじまるよ、泣かな[illegible]」その後のティーダの運命を暗[illegible]の[illegible]

[illegible]謎めいた少年は、夢のザナルカ[illegible]ティーダの回想で頻繁に[illegible]を見せるが、これは、彼がずっとティ[illegible]内面を見つめてきたことを表す[illegible]お[illegible]少年の正体を知るには、物[illegible]舞台を聖ベベル宮、さらにはガガ[illegible]まで進めねばならない。

※3　"それ"の接近を感じていた

[illegible]途中で出会う者[illegible]る奇妙な症状は「シン」の[illegible]つまり彼らは、この[illegible]接近を肌で感じている[illegible]様の症状は、のちにワ[illegible]（→※**206**）

※4　姿を現し

[illegible]をふるう最初の場面だが[illegible]は姿をはっきりとは[illegible]水に包まれた球状の姿で登場[illegible]お[illegible]用いて水を周囲に集め[illegible]る。何かのように街を破壊し[illegible]るのか、わからないとなっている。

※5「俺たちは『シン』と呼んでいた」

[illegible]言葉は、アーロンや「シン」が、「ここ」（＝夢のザナルカント）とは異なる世界（＝スピラ）からきたという意味を含む。

※6　無数のウロコが魔物と化して

フリーウェイに降りそそいだもののように、「シン」の身体の一部が変成した魔物は、一般に「シンのコケラ」と呼ばれる（コケラくずも「シンのコケラ」の一種）。コケラとは、そもそもウロコなどを意味する言葉だが、ここで挿入されるムービーを見ると、文字どおり「シン」のウロコが「コケラ」なのだと実感させられる。

※7　ジェクトのみやげだという剣

このときアーロンがティーダに手渡すロングソードは、「置きみやげ」ではなく、まさしく「おみやげ」である。マカラーニャ湖の旅行公司でみやげ用に売られているものを、ジェクトがブラスカとの旅の途中で立ち寄ったついでに購入したのだ。そんな武器を用いて、その後の戦闘を切り抜けていくティーダは、のちにワッカが言うように、やはり戦いに関して天賦の才を持っていたのかもしれない。

※8　何やら確認を取ったのち

アーロンがティーダに声を掛ける直前のセリフ「いいんだな？」は、『シン』、すなわちジェクトへ向けられたもの。平和な日々から厳しい真実の世界へ息子を連れていっていいんだな、との最後の確認である。このときの彼の心境は、物語の最終局面である『シン』の体内突入後に、飛空艇でアーロンから聞くことが可能（「ぬるま湯のような夢の世界ではなく、厳しくても生きてそこにある世界、そんな世界をおまえに感じさせてほしい……『シン』の眼がそう言っていたのだ。だからおまえを連れてきた。このスピラへな！」）

※9　「おまえの物語だ！」

今後幾度となく登場する「[illegible]の物語」という言葉は、『FFX』全編に渡るキーワードのひとつ。とりわけ、このときのアーロンの言葉は、ティーダのみならず、『FFX』という物語にこれから挑もうとするプレイヤーへ向けられているようでもある。

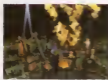
CHECK!

ブリッツのおまじない

スタジアムへ向かうティーダに子どもたちが捧げる、ブリッツの勝利のおまじないは、スピラで「エボンの祈り」とされているものと同じ（ティーダが気づくのは、ビサイド村に入ったとき）。これは、夢のザナルカンドとスピラがつながっている証拠である（→※**25**）。

ちなみに、この動作で手が形作る球形は、エボンの祈りにおいてはスフィアを意味しているのだが（スフィアの大半は球状もしくは半球状であるため）、夢のザナルカンドで意味するのはブリッツボールだろうか？

さりげないDJの重要な話

フリーウェイに入ったところでさりげなく流れるDJの話には、重要な情報が多数盛りこまれている。ジェクトが10年前、練習中に行方不明になったこと、ティーダは去年16歳でザナルカンド・エイブスのルーキーとして登場し、今年はエースとして脚光を浴びていることなどは、最低限押さえておきたいポイント。

父の気配　：不思議な空間

そこは、夢とも現実ともつかぬ不思議な空間＊10だった。故郷のスタジアムを思わせる周囲の建物は、しかし奇妙にゆがみ、天地も左右もわからない。だが、孤独と不安に包まれその空間をさまようあいだ、ティーダはつねに感じ取っていた。忘れたくても忘れることのできない、父ジェクトの気配＊11を……。

見知らぬ海、孤独な夜　：海の遺跡

気がつくとティーダは、見知らぬ場所にただひとり＊12放り出されていた。周囲には、アーロンはおろか、人の気配すら感じられない。あてどなくさまよっていた彼は、たてつづけに魔物の襲撃を受け、付近にある謎の遺跡＊13へと逃げこむ。

その建物は、ザナルカンド育ちのティーダの目には、明らかに異様なものに映った。とまどいつつも、なんとか周囲のものを利用して冷え切った身体を温め、つかの間の休息を取るティーダ。孤独な彼の脳裏に、かつてアーロンと交わした会話＊14がよみがえる。何年ものあいだ自分を見守りつづけ、そしていま自分をこのような不安な状況へ追いこんだ男、アーロン……彼はいま、どこで何をしているのだろう?

あれこれ思いめぐらせるうち、いつしかティーダは眠りについていた。だがそのスキに新手の魔物が迫り、彼に襲いかかる。絶体絶命と思われたそのとき、奇異な衣装＊15に身を包んだ謎の一団が登場。彼らのリーダーらしき少女がティーダに加勢し、ふたりは力を合わせて魔物──クリックを撃退した。

危機を脱したのと、ようやく人に会えたのとで安心するティーダ。しかし一団は彼に武器を突きつけ、敵意をあらわにする。誤解を解こうにも言葉はまったく通じず＊16、ティーダが途方に暮れていたそのとき、先ほどの少女が、いきりたつ周囲を制しながら彼に近づき、耳元でささやいた。

「ゾレン(ごめん)」

聞くが早いか腹部に強烈な打撃を受け、ティーダは気を失った。

1000年の衝撃　：サルベージ船／海底遺跡

少女の手で気絶させられたティーダは、謎の一団の作業船で意識を取りもどした。新たに現れた男＊17が何やら説明をはじめるも、意志の疎通はできぬまま。そのとき、先ほどの少女が助け船を出す。一団のなかで彼女だけは、ティーダの言語を理解し、あやつることができたのだ。少女を通じ、ともかくも手伝いが必要とされていると知ったティーダは、彼女とともに、海底に沈む遺跡へ出発。ふたりで力を合わせて道中の魔物を撃退し、遺跡の装置を操作して、巨大な何か＊18を発見する。

無事に役目を果たして船へと帰還したティーダは、少女──リュックが自分の言葉を理解することに改めて喜び、これまでのいきさつを彼女に説明する。ザナルカンドでブリッツチームのエースをつとめていたこと、『シン』に巻きこまれてこの場所へ飛ばされたこと……。しかしリュックは、そんな話をする彼にどこか奇妙なまなざしを向ける。やがて彼女は、同情するかのように口を開いた。

「『シン』に近づきすぎた人間は、頭がグルグルしちゃうんだって。だからキミも、ヘンなユメみたいの見ただけじゃないかな」

「オレ、病気ってこと?」

「『シン』の毒気にやられた＊19んだと思う」

「なんで?」

「だって……ザナルカンドなんていまもうないんだもん。1000年前に「シン」が暴れて、壊しちゃった。だからブリッツボールなんてできないよ」

自分の住んでいた街が1000年前に滅んだ？[20]——あまりに衝撃的な話に、ティーダは動揺を隠せない。そんな彼を励まそうと、「ルカ」へ行くことを提案[21]するリュック。しかしその直後、突如海中から「シン」が出現し、ティーダは海へと投げ出されてしまう。

淡い期待

：ビサイド島①

いつの間にか暖かな南の海を漂っていた[22]ティーダは、近くの浜辺で練習をしていたブリッツチームの面々に発見される。ようやく言葉の通じる人々と出会い、得意のブリッツ技が歓声をもって迎えられたことで安堵するティーダ。だが、彼が「ザナルカンドからきた」と口にしたとたん、周囲の表情は固くなる。以前リュックが言ったとおり、この世界におけるザナルカンドは、やはり過去の都市なのだ[23]。ようやく現状を受け入れたティーダは、自分がここ——スピラへくるきっかけを作った「シン」にもう一度会えば故郷に帰れるかもしれない[24]、と淡い期待を抱きつつ、浜辺にいた一団のリーダー、ワッカに勧められるまま、彼らの住むビサイド村へ向かうことにした。

ティーダのブリッツの腕前を見こんだワッカは、村へ向かう道すがら、自分がひきいるブリッツチーム「ビサイド・オーラカ」へとティーダを誘う。話を聞くティーダの頭に、ある考えがよぎった。ブリッツボールだけが、自分のザナルカンドとスピラをつないでいる[25]——。故郷との結びつきを求め、ワッカの頼みを引き受けるティーダ。喜ぶワッカは、ティーダに事情を説明していく。ビサイド・オーラカは10年間勝ちナシ[26]の弱小チームであり、自分は一度でも勝ってから引退したい[27]のだ、と。そんなワッカにティーダは「目標にするなら優勝だ」と力説し、ワッカを驚かせるのだった。

召喚士ユウナ

：ビサイド村①

スピラではじめて訪れる集落・ビサイド村は、ティーダにとって未知の世界だった。見たこともない建物や像、聞いたこともない風習。エボン、召喚士、討伐隊といった、耳慣れない単語の数々。それらに触れるうち、しだいにティーダは、このスピラという世界が、自分のいたザナルカンドとは完全に異なる世界であると確信していく。そして、スピラに関する知識のなさを「シン」の毒気のせいにするたび、自分の異質さを否応なしに自覚させられ、孤独をつのらせるのだった。

立てつづけに多くのことを見聞きし、軽い疲労を覚えたティーダが、ワッカの勧めで昼寝していると、何やら騒ぎが持ち上がる。従召喚士が、召喚士となるための試練からもどらないらしい。夢うつつのティーダの脳裏に、10年前の苦い記憶がよみがえる。あの日、父は帰ってこなかった。そして、帰らぬ父にはもう、自分の思いを伝えることはできない……[28]。くわしい事情を聞きに寺院を訪れたティーダは、試練が命にかかわることもある、と聞くや、たまらず叫ぶ。

「もしものことあったらどーすんだよ！　死んじまったらおしまいだろ！」

周囲の制止[29]を振り切り、見も知らぬ召喚士を助けに試練の間へ向かったティーダ。途中でワッカも合流し、彼らは控えの間へと足を踏み入れる。部屋にいたガードの女性に、けげんなまなざし[30]を向けられるふたり。そのとき、奥の祈り子の間からひとりの少女が現れ、疲れ切った様子ながらも一同をしっかりと見渡し、誇らしげに宣言した。

「できました！　わたし、召喚士になれました！」

それは、召喚士ユウナが誕生した[31]瞬間だった。

宴の夜に　：ビサイド村②

その夜、召喚士誕生の祝賀会と、ビサイド・オーラカの壮行会を兼ねた宴席で、ユウナとティーダは、はじめて言葉を交わした。ほかの村人とちがい、ユウナは"掟破り"のティーダにも好意的だった◆32が、ワッカは、ふたりが必要以上に親しくならないよう、けん制する◆33。

ユウナとの会話を通じ、自分が翌日、彼女たちとともに旅立つ予定だと知ったティーダ。出発に備えて早めに床についた彼は、その晩、不思議な夢◆34を見る。

夢のなかのティーダは、ユウナとリュック、ふたりの少女から旅に誘われていた。そこに、父のジェクトが現れ、ティーダを小馬鹿にするように言う。

"泣くぞ。すぐ泣くぞ。絶対泣くぞ。ほ～ら泣くぞ！"

しかしティーダは、父に反論するどころか、自分の感情を正面からぶつけることさえできない……。

夢にうなされて思わず目を覚ましたティーダは、試練の間の奥で出会ったガードの女性・ルールーとワッカが口論◆35しているのを、偶然見てしまう。彼らが話題にしているのは、どうやらティーダのようだった。やがてもどってきたワッカは、ティーダの問いに答える形で、ぽつりぽつりと語りはじめる。ティーダがワッカの弟チャップに似ている◆36こと、チャップは1年前に『シン』と戦い、亡くなったということ……。ワッカは、弟の仇討ちも兼ねて、ユウナのガードに専念◆37しようとしているのだった。

旅のはじまり　：ビサイド村③／ビサイド島②

翌朝、目覚めたティーダに、ワッカはひと振りの剣を差し出した。喜んで受け取るティーダだったが、喜びに水を差すように、ルールーが非難の声をあげる。その剣フラタニティは、ワッカがチャップに贈ったもの◆38だったのだ。気まずい空気が流れるも、ほどなくユウナが合流。4人がそろったところで、一同は村を出発する。だが、まだユウナの旅の目的も事情も知らぬティーダの目には、彼女がときおり見せる寂しげな表情◆39が、不思議なものに映っていた。

戦闘に不慣れなティーダは、桟橋に向かう途中、仲間たちから戦いの基本を学ぶ。そこへ突然、ひとりの獣人が襲いかかってきた。彼の名はキマリ=ロンゾ。ガードのなかでも、とりわけ強い絆でユウナと結ばれた彼は、ティーダがユウナのそばにいるに価するかどうか見極めようとしたのだ◆40。一方的に試された形のティーダはおもしろくないが、ユウナたちになだめられ、先を急ぐことにする。

船着き場には、見送りのために、たくさんの村人たちが集まっていた。彼らが見守るなか、連絡船に乗りこむ一行。

「……さようなら」◆41

ユウナの想いを乗せて、船はビサイドをあとにした。

『シン』の恐怖　：連絡船リキ号

ビサイド島を離れた連絡船リキ号は、旅の最初の目的地キーリカ島へ向かい、順調に帆を進めていた。キーリカの寺院を訪れたあと、船を乗り換えてルカへ渡る……というのが、ティーダたちの旅の予定なのだ。

物珍しさに船内をあちこち見てまわっていた◆42ティーダは、人々の反応から、ユウナの注目度の高さを実感する。が、何よりティーダが引っかかりを感じたのは、彼女が"偉大な召喚士の娘"として尊敬されていることだった。

「……かわいそうだよな、親が有名だと」◆43

ユウナの境遇に自分と似たものを感じ、親近感を覚えるティーダ。ふたりの会話も自然と弾むが、やがてユウナが口にした言葉に、ティーダは思わず耳を疑う。彼女は「ジェクト」という人物からザナルカンドの話を聞いたというのだ。

父のジェクトがスピラにきていた……？　動揺するティーダ。ユウナと「ジェクト」が出会ったという時期は、ティーダの父がいなくなった時期とも一致する。偶然にしては出来過ぎていたが、ティーダには到底信じられない。でも、どうやってきたんだよ――笑い飛ばそうとするティーダに、ユウナは微笑んで答える。

「キミは、ここにいるよ」◆44

と、突然船が大波に揺られ、彼らの会話はさえぎられた。船のすぐそばに「シン」が現れたのだ。その目標がキーリカであることに気づいた船員たちの願いで、一行は「シン」の侵攻を阻止せんと試みる◆45。だが、その圧倒的な力の前に、彼らは無力だった。一行の目前で、キーリカは「シン」の襲撃に遭い、島の中心都市ポルト＝キーリカ◆46は、無残にも破壊されてしまう。

わたし、「シン」を倒します――呆然と島の惨状をながめる一行の耳に流れる、ユウナの静かな決意の声。「シン」の脅威と己の甘さをまざまざと思い知らされ、ティーダはようやく悟る。

“ここはオレの知らない世界で、そう簡単には帰れない。これが、逃れようのない現実だと、やっとわかった◆47”

異界送り　　：ポルト＝キーリカ

ポルト＝キーリカには、「シン」の爪痕が生々しく残っていた。街の大部分は破壊され、かろうじて生き残った住人たちも、みな絶望に打ちひしがれるばかり。そんな人々にユウナは、異界送りをしようと申し出る◆48

“異界送り”◆49という言葉をはじめて耳にしたティーダには、事情がよく飲みこめない。そんな彼に、ルールーは半分あきれながらも説明して聞かせる。

迷える死者がスピラに想いを残すと、彼らは、命を憎む魔物へと変じてしまう◆50。異界送りとは、死者が魔物にならぬよう、その魂を異界へと送り、眠らせるための儀式。それは、召喚士にしか執り行なうことはできない。だからユウナは、人々のために踊るのだ――

鮮やかな夕陽を背に水面でくり広げられる、ユウナの異界送り。その美しくも恐ろしい光景を見て、ティーダは、「シン」がまき散らす悲劇を、そしてユウナの背負っているものの重さを、肌で感じる。

「……召喚士って、大変だな」

「ユウナはそれを選んだの。何もかも覚悟のうえのこと。私たちにできるのは、ユウナを見守ることだけよ。最後の時までね」◆51

「……最後の時？」

ルールーの言葉にそこはかとない不安を覚え、思わず聞き返すティーダ。しかし彼女は、「「シン」を倒すときまで」とぶっきらぼうに答えたきり、儀式を終えたユウナ◆52を迎えに行ってしまう。そんなルールーの様子にはもう、ティーダが質問できる余地は残っていなかった。

翌朝、宿で目覚めたティーダは、ワッカたちビサイド・オーラカ一同から、ブリッツの必勝祈願へ行こうと誘われた。何やら不謹慎な気がして、つい二の足を踏むティーダを、ワッカは諭す。人々が悲嘆に暮れるときこそブリッツは必要◆53なのだ、観客が悲しみを忘れて夢中になれるような試合を作ることこそ選手の役割だ、と――。ティーダは気を取り直し、彼らに同行することにした。

※44 「キミは、ここにいるよ」

[illegible]やってきたんだ」というティーダの問いに対する、単純明快な、それでいて的を射た答え。実際ジェクトは、ティーダが[illegible]へきたとき同様、[illegible]ザナルカンドへ現れた「シン」に触れ[illegible]年前[illegible]にやってきた。

※45 「シン」の侵攻を阻止せんと試みる

もともと「シン」の標的はキーリカで、[illegible]号に危害を加える気はなかった。結果的に[illegible]号が「シン」に襲われたのは、キーリカ出身の船員たちが「街に[illegible]を[illegible]けたくない」との思いで手を[illegible]たためである。

[illegible]き船員たちが提示した「シン」[illegible]作戦は明らかに無謀だ。にもかかわらずユウナは彼らにうなずいてみせ、協力するという形で自分たちの命を危険にさらした。「シン」を倒す使命を負[illegible]者[illegible]は、あまりに軽率な行[illegible]批判もできる。だが、大事の[illegible]事を捨てることは、ユウナには[illegible]できなかったのだろう。

※46 島の中心都市ポルト＝キーリカ

[illegible]キーリカは「シン」の襲撃[illegible]まで南洋第一の都市として栄[illegible]。そのため、発展した街を狙[illegible]標的となったのだ。もっと[illegible]ティーダは[illegible]壊[illegible]たあとしか知ら[illegible]。同都市がビサイド村と同規[illegible]思[illegible]んでいる（→※84）[illegible]な[illegible]襲われやすい海岸に集落[illegible]るのは、スピラでもかなり珍しい[illegible]よ[illegible]P132の【傭兵（男性）A】[illegible]を参照。

※47 逃れようのない現実だとわかった

[illegible]層[illegible]えばもとの世界[illegible]れろ[illegible]ティーダがビサイド村[illegible]い期待は、無情にもここで[illegible]かれる。それどころかさらに残[illegible]旅を進めるうちティーダ[illegible]その核を成すジェク

ト＝"シン"とまみえることはすなわち、故郷や仲間との決別のときである、と実感せざるを得なくなっていくのだ。しかし彼は最終的に、その結末をみずからの手で選び取ることになる。

※48 異界送りをしようと申し出る

物語中には何人も登場する召喚士だが、その絶対数は非常に少ない。「シン」の襲撃で多数の死者が出ても、異界送りが行なわれないことのほうが多いのだ。このためスピラは、「シン」が死者を生む→死者が魔物と化す→魔物が死者を生む→死者が魔物と化す……という悪循環におちいっている。「シン」の襲撃に遭った直後に召喚士のユウナが訪れたのは、キーリカの民にとって不幸中の幸いだった。

※49 "異界送り"

異界送りの実質的な作用は、想い（魂）を肉体から解き放ち、肉体を幻光虫に変化・分解することだが、一般のスピラの民には、ルールーが語るとおり「鎮魂」と理解されている。

このポルト＝キーリカの場面では、遺体をおさめた棺が水中に沈められ、その上でユウナが舞う。異界送りは、このように水辺で行なえば、より高い効果を生むが（幻光虫と水がなじみやすいため）、かならずしもそうする必要はない。たとえばミヘン・セッション終了後やアルベドのホームでは、陸の上において、遺体そのものを直に異界送りが行なわれる。

※50 死者が魔物に変じる

正確には、スピラにとどまった死者の憎しみが、幻光虫と結合して、幻光体である魔物になる。異界送りは、死者の想いを解き放つことで、死者の魔物化を防ぐのだ。同じ理屈により、異界送りは死人を分解・消滅させることも可能だが、強力な想いを核とするものは分解できない。魔物を異界送りで倒すことができないのも、魔物の核となる憎しみの想いが強すぎるため。

※51 「ユウナはそれを選んだの」

ルールーのこの言葉は、ティーダの「大変だな」というセリフを受けてのものだが、ティーダの想いとは微妙にズレており、もっと深いユウナの"覚悟"について語っている。

この時点におけるティーダは、ユウナが人々の死を背負い、想いを浄化する重要な役割をになっていることを、ようやく知ったばかり。一方ルールーは、ユウナの覚悟が、他者の死を負うだけでなく、自身の命を賭けるまでのものだということを理解している。そして、理解していればこそ、そのことを明言しようとしない。ただしこの場面では、「最後の時まで」という言葉に、いつも押し殺している想いがもれてしまい、事情を知らぬティーダにも、ユウナが何かただならぬものを背負っているという漠然とした不安を抱かせることになる。

※52 儀式を終えたユウナ

異界送りを通して、死者や残された者の想いに直接触れ、泣いてしまうユウナ。おそらく彼女は幼少時から、このように人々の悲しみを自分のことのごとく受けとめ、それゆえ、自己をなげうってでも「シン」を倒し、悲劇を止めようとの覚悟を重ねてきたのだろう。

※53 悲しいときこそブリッツは必要

つねに死の危険にさらされているスピラの人々にとって、ブリッツは単なる娯楽ではない。絶望のなかの希望、生きるための拠りどころなのだ。同様の話はルカでユウナも語るが、このようなブリッツ観は、娯楽としてのブリッツしか知らなかったティーダに、少なからぬ衝撃を与えたにちがいない。

ガードのお願い　：キーリカの森

大召喚士オハランドゆかりの地であり、ブリッツの必勝祈願寺としても有名なキーリカ=エボン寺院は、草木深いキーリカの森の奥にあった。参拝者はみな、この森を経由して寺院を目指すのだ。

必勝祈願のため森に足を踏み入れた、ティーダらビサイド・オーラカ一同。だが、歩いて数歩もしないうちに、彼らは、先に寺院へ向かったはずのユウナたちと会う。ティーダを待っていたというユウナは、不思議そうなティーダの顔を見つめ、おずおずと口を開いた。

「あのさ……ガード、お願いしちゃダメかな」

それは、あまりに唐突な誘いだった。あわてるワッカが、ティーダの力量不足◆54を理由に考え直させようとすると、ユウナはなおもつぶやくように言う。

「ガードじゃなくてもいいの、そばにいてくれれば……」◆55

意味ありげな言葉に、ワッカやティーダは当惑するばかり。ユウナも、くわしい理由を問われるや、口ごもってしまう。ルールーの取りなしにより、話はいったん保留となり、一行は寺院を目指すことになった。

亡き者の代わり　：キーリカ寺院①

森で訓練する討伐隊◆56の姿を見やりつつ先へと進んでいた一行は、やがて、ブリッツ選手時代のオハランドがトレーニングしたという石段へたどり着く。ビサイド・オーラカ一同はたちまち活気づき、寺院まで競走を開始。そんなのんきな光景も、突如出現した『シンのコケラ』によって打ち破られる。キーリカを襲った『シン』の身体の一部が、まだ残っていたのだ。ユウナとガードたち、それにティーダは力を合わせて、この危険な魔物を撃破する。

戦闘後、「戦いの才能があるかも」とほめられ、悪い気のしないティーダ◆57。一方、そうほめたワッカの頭には、ある考えが芽生えていた◆58。ティーダが『シン』の襲撃に巻きこまれて別世界からスピラへきたというのなら、自分の弟のチャップも「シン」に殺されたのではなく、どこか別の世界へ飛ばされただけかもしれない。いつか帰ってくるのかもしれない……。それは期待——否、願望だった。しかしルールーは、そんなワッカの話を荒々しくさえぎり、彼の言葉をひとつひとつ否定していく。チャップは死に、二度と帰ってこない。そして、誰も亡くなった者の代わりにはなれない◆59のだ、と。そう言って駆け去るルールーに背を向けたまま、ワッカはうめくようにつぶやいた。

「オレだって、弟の代わりなんてできねぇんだよ……」◆60

一行は、しばし無言のまま、石段を登っていった。

先客たち　：キーリカ寺院②

寺院の前の広場は、大勢の参拝客でにぎわっていた。建物のなかへ入ろうとしたビサイド・オーラカ一同は、ちょうど寺院から出てくるところだったブリッツチームの一団とハチ合わせする。それは、数あるブリッツチームのなかでも最強とうたわれる、ルカ・ゴワーズの面々◆61だった。彼らは、ハナからオーラカをバカにしてかかり、まともに取り合おうとしない。そんな彼らの傲慢な態度に、父ジェクトの自分への対応と似たものを感じ、思わず腹を立てるティーダ。ユウナはジェクトが優しくて楽しい人だった◆62と言うが、そんな言葉で、ティーダが10年間抱いてきたジェクトへの評価が、いまさら変わるはずもなかった。

オハランドの像へ願をかけるワッカを見守るティーダたち。そこに、別の召喚士

一行──ドナとバルテロのふたりが、試練の間から姿を現した。ドナは、ユウナが大召喚士の娘と見るや、含みをこめて彼女を「血統書つきの召喚士」と呼び、ガードを大勢連れていることを暗に批判する。しかしユウナは一歩も引かず、毅然として言い返した。ガードの人数は信頼できる人の数だ、だから多くのガードを持つ自分は幸せだ、と。その言葉からティーダは、ユウナがガードへ寄せる深い信頼をはっきりと感じるのだった＊63。

いよいよユウナが試練に挑むことになったが、ガードではないティーダは同行を拒否される。やむなくその場に残るティーダ。そこへ、先ほどユウナにやりこめられた形となったドナ＊64がやってきて、"仕返し"と称し、彼を試練の間に無理やり放りこんでしまう。ガード以外の者が試練の間に入るのは掟破り……とはいえ、外へ出るにも出られず、ティーダはやむなく奥へと進んでいった。

控えの間へ入ったティーダは、3人のガードから一様に非難の目を向けられるが、きてしまったものは仕方がない。ユウナが試練を終えて出てくるのを待つあいだ、彼は、寺院の奥にあるという"祈り子"についての説明を受ける。祈り子とは、『シン』を倒すために＊65命を捧げ、祈り子像のなかで永遠に生きる、魂のみの存在。召喚士は、『シン』を倒す力を借りるために各地の寺院にいる祈り子に祈り、呼びかけに応えた祈り子は召喚獣として姿を現す……そんな話を通じ、ユウナの旅の理由を、おぼろげながら理解したティーダ。だが、話を聞いているあいだ、ティーダの頭には、あるひとつのことが引っかかっていた。部屋のなかに響いていた歌は、彼が幼いころからよく知っている歌＊66だったのだ。歌に喚起され、急速にふくらむ望郷の思い。そして、試練を終えて人々に歓声をもって迎えられるユウナの姿が、かつてザナルカンドでファンに取り囲まれていた自分の姿に重なったとき──

たまらず、ティーダは叫んだ。

あの日の思い出　：連絡船ウイノ号

キーリカ寺院で用事をすませたティーダたちは、いよいよルカを目指すことになった。彼らを乗せた連絡船ウイノ号＊67がポルト＝キーリカを離れてからしばしの時が経過し、いつしか夜の闇があたりを包む。

ユウナとルカ・ゴワーズの面々とのやりとり＊68を横目で見やりつつ、甲板を散歩していたティーダは、大会後の自分の処遇について、ワッカとルールーが話し合っている＊69のを偶然聞いてしまう。自分もユウナのガードになるべきなのか？ユウナが自分をガードに誘うのは、ジェクトの息子だからなのか？──ふたりの話を聞いているうち、ティーダは、ふとひとりになりたくなった。

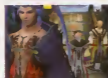
甲板でボールを見つめるティーダの胸に、あの日の苦い思い出がよみがえる。

ジェクトお得意のシュートを打ってみたくて、何度も練習する幼いティーダ＊70。父は、そんな自分をあざけるかのように"手本"を見せつけ、言い放った。

"おまえにゃできねえよ。オレひとりにしかできやしねえ。オレは特別だからな"

その記憶は、今日までティーダの心に固いしこりを残していた。でも、いまなら……いまなら、過去を振り切ることができるかもしれない。

苦い思いを振り払い、渾身のシュートを放つ＊71ティーダ。その一部始終を見ていたユウナは、ティーダの打ったシュートが"ジェクトシュート"だと言い当てる。今度こそティーダも、ユウナの言うジェクトが自分の父だと認めるしかなかった。もし会えたらどうする？──イタズラっぽく問いかけるユウナに、ティーダは、父を重荷に思う気持ちをぶつけ、似た境遇にある彼女の共感を得ようとする。しかしユウナは答えた。重荷に感じることはあっても、スピラ中から慕われる父を誇りに思う＊72、と……。

父のこと、大会を終えたあとのこと、そして、何かが起こる奇妙な予感。床に就いたティーダは、その夜、眠れぬまま朝を迎えた。

ふたりの老師　：ルカ①

ブリッツシーズン最大の大会◆73がはじまるとあって、ルカにはスピラ中の人々が押し寄せ、あふれかえっていた。出場チームを乗せた船もつぎつぎと入港し、そのたびチームへの応援がわき起こるが、ビサイド・オーラカへの声援は明らかに少ない。対照的に、満場の歓声を浴びるルカ・ゴワーズの面々◆74を見るや、負けん気の強いティーダはじっとしていられず、つい優勝宣言をしてしまう。思わぬ形で注目を集めるオーラカ一同。そのとき、エボンの総老師、ヨー＝マイカ◆75の到着が報じられる。今回の大会が彼の在位50年を記念したものであるため、遠く聖ベベル宮から観戦にきたのだ。

みなが注視するなか、最初に姿を現したのは、総老師のマイカではなく、身体各部にグアド族の特徴を持つ青年◆76だった。つづいて船を降りたマイカは、満場の人々に、その青年——シーモア＝グアド老師を紹介する。シーモアは、エボン四老師のひとりだった父、ジスカル＝グアドの死を受け、老師の座に就いた◆77ばかりであった。まだ老師になって日が浅いというのに、その態度は堂に入ったものだったが、ティーダは、彼のことがどこか気に入らない◆78。と、シーモアの瞳がユウナの顔をまっすぐにとらえる。しかし、その意味ありげな視線◆79に気づいたのは、ユウナとティーダだけだった……。

「アーロン」を捜して　：ルカ②

抽選の結果、ビサイド・オーラカはシード権を獲得し、初戦の相手であるアルベド・サイクスに勝てば決勝進出、という幸運な組み合わせ◆80になった。勝機ありと見てオーラカ一同は奮い立ち、控え室の緊張もがぜん高まっていく。そこにユウナが現れ、アーロンを捜しにいこう◆81、とティーダに呼びかけた。名前だけではわからないはずなのに、ティーダは直感する。ユウナの言う「ジェクト」が自分の父であったように、今度の「アーロン」もまた、自分のよく知るあの男なのだ、と——。試合開始は目前だったが、ユウナの誘いに乗るティーダ。自分たちを注視するサイクスのメンバー◆82に軽くあいさつし、ふたりは街の中心にあるカフェへと向かう。

ルカの街はどこも黒山の人だかり。ましてや召喚士であるユウナは、ただでさえ注目される身であり、すぐに人を集めてしまう。はぐれたら大変だね、とささやくユウナに、ティーダは指笛を教え、約束する。

「もしはぐれたら、それで合図な。そしたら、オレすぐに飛んでくからさ」◆83

その言葉に、ユウナも笑ってうなずいて見せた。

カフェのある広場にたどり着いたふたり。ルカの街の広さや、その活気あふれる様子に感心したティーダが、どこの街もビサイドやキーリカのように小さい◆84かと思ってた、と話すと、ユウナは表情を曇らせて語る。スピラの都市が総じて小さいのは『シン』のせい◆85なのだ。ルカが無事なのは、唯一の娯楽であるブリッツのスタジアムを人々が必死で守っているからなのだ、と。

さらわれたユウナ　：ルカ③

カフェにアーロンの姿はなかった。周囲に聞きこみをはじめるティーダとユウナ。そのとき、部屋の片隅で何やらいさかいが起こる。彼らを追ってカフェに入ったキマリが、店内にいたロンゾ族の昔なじみふたりと◆86もめはじめたのだ。一方、スタジアムではマイカが開会を高らかに宣言し、いよいよ大会がはじまった。と、ティーダは大変なことに気づく。ユウナがいない！

あわててカフェを飛び出したティーダとキマリ。そこへ駆けつけたルールーの話によると、ユウナは、ビサイド・オーラカの初戦の相手、アルベド・サイクスにさらわれたらしい。無事に帰してほしくば白星をよこせ※87、とサイクスは要求しているとのことだった。試合はワッカにまかせることにして、ティーダはルールー、キマリとともに、ユウナがさらわれたと見られるアルベド族の船へ急ぐ。いまにも出航せんとしていた船に乗りこみ、立ちふさがる大型機械※88を撃破する3人。と同時に、船の奥からユウナが自力で脱出を果たし、一同は胸をなで下ろす。

ユウナがつかまっていた船は、以前ティーダが世話になったアルベド族の船と同じ形をしていた。彼がそのことを一同に話すと、ユウナは「シドに会わなかったか」と尋ねてくる。シドとはユウナの母の兄。すなわち、ユウナはアルベド族の血を引いていた※89のだ。軽い驚きを覚えるティーダに、ルールーは、アルベド嫌いのワッカには口外無用と釘を刺す。

一方、サイクスの乱暴なプレイに苦戦していたオーラカは、ユウナ無事救出との合図を機に、捨て身の攻撃を開始。終了時間ギリギリでどうにか勝ち越し点を入れ、決勝戦進出を決めた。

白熱の決勝戦

：ルカ④

ルカ・ゴワーズと優勝を争うことになったビサイド・オーラカだが、ワッカは初戦でひどく負傷し、とても決勝戦に出られる状態ではなかった。そのときワッカが、今大会を最後に引退し、決勝戦でも身を引くと一同に宣言。ティーダほかオーラカ一同は、ワッカのためにも優勝しようと気合いを入れて試合に臨む。

常勝の名にたがわぬ強さを見せつけるルカ・ゴワーズ。途中、ワッカの指示※90が入るも、オーラカはなかなか突破口を見いだせない。と、割れんばかりのワッカコールが場内を包む。その場の人々の意をくんだティーダは黙って身を引き、代わってワッカが入場。主将の加入に力を得たオーラカは、歴史に残る戦いぶり※91を見せるのだった。

魔物襲来!?

：ルカ⑤

決勝戦の熱気冷めやらぬスタジアムに、突如異変が起こった。いずこからか無数の魔物が建物内に侵入し※92、人々を襲いはじめたのだ。パニックにおちいり、逃げまどう観客たち。まだスフィアプールに残っていたティーダとワッカは、周囲の魔物を撃退しつつ、ユウナたちのいる観客席へと急ぐ。そこに現れたひとりの男を見て、ティーダとワッカは思わず口をそろえて※93声を上げる。彼こそ、ティーダとユウナが先ほどまで捜していた人物――アーロンだった。

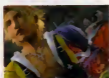
強力な助っ人を得たふたりだが、魔物はつぎつぎと出現し、戦いの終わりは見えそうになかった。そのとき、シーモアが貴賓席で祈りを捧げるや、鎖に身体を拘束された1体の召喚獣※94が出現。どこか禍々しい気を放つその召喚獣は、圧倒的な力で、スタジアム内の魔物をたちまちのうちに一掃する。その光景を見つめ、シーモアは満足げに天を仰いだ――※95。

「『シン』はジェクトだ」

：ルカ⑥

シーモアの活躍により、魔物騒ぎは一件落着。ワッカは、今度こそオーラカ一同に別れを告げ、ガードに専念することを改めてユウナに約束する。

一方ティーダは、ようやく再会したアーロンに対し、積もりに積もった思いを一気にぶつけていた。日常から引き離されたことへの怒り、見知らぬ世界での孤独、

不安……。しかしアーロンは、まるで幼子をあしらうかのように、ティーダの訴えを高々と笑い飛ばすのだった。

やや落ち着きを取りもどしたのち、ティーダはアーロンの正体を問いただす。アーロンは淡々と語りはじめた。10年前、ユウナの父ブラスカ、ティーダの父ジェクトとともに、スピラで『シン』を倒したこと。その後、ジェクトの頼みに従ってティーダのいるザナルカンドへ渡り、ティーダを見守ってきた◆96こと。オヤジは生きてるのか？――なおもティーダが尋ねると、アーロンは奇妙な言葉を返す。

「あいつはもう、人の姿をしてない。だが…あれの片隅には、確実にジェクトの意識が残っている。あれに接触したとき、おまえもジェクトを感じたはずだ◆97」

「まさか……」

「そうだ。『シン』はジェクトだ」

あまりのことに混乱を隠せぬティーダに、アーロンは重ねて呼びかける。

「真実を見せてやる◆98。怒るのも泣くのもそれからにしろ。俺についてこい」

アーロンが告げる数々の事実に打ちのめされたティーダ。人の言葉に流されたくはなくとも、そのときの彼は、アーロンに従う以外のすべを持たなかった。

笑顔の練習

：ルカ⑦

ユウナと3人のガードは、ティーダのことが気にかかり、まだルカの街にとどまっていた。そこにアーロンがティーダを連れて現れ、彼ともどもユウナのガードにつくことを宣言◆99。突然の申し出に驚きながらも、ユウナたちは、ふたりの加入を心より歓迎する。

正式なガードとしてユウナに同行することになったティーダだが、先ほどのアーロンの言葉が頭に残り、落ちこみようは隠せない。彼の様子に気づいたユウナは、ティーダにやんわりと語る。召喚士とガードはスピラの人々の希望の光。だから、自分たちに期待する人々に暗い顔は見せたくない◆100のだと……。

そのために、とティーダに"笑顔の練習"をうながすユウナ。彼女に押された形で練習をはじめたティーダは、無理やり笑顔を作り、大げさに笑ってみせる。心のなかのモヤモヤを吹き飛ばし、イヤな思いを断ち切るように――。その心を察したユウナも練習に加わり、ふたりの大きな笑い声が、ルカの街に響いた。

ようやく少し元気を取りもどしたティーダに、ユウナは微笑んで約束する。

「もし、ダメそうなときは指笛吹いて。そしたらわたし……飛んでいく」◆101

召喚士ユウナと5人のガード。総勢6名となった一行は、つぎの目的地であるジョゼ＝エボン寺院を目指し、ルカの街をあとにした。

行き交う人々

：ミヘン街道①

かつて討伐隊の創始者ミヘンが歩んだと言われる、歴史ある道――ミヘン街道。この街道をまっすぐ北へ進むと、やがてジョゼへとたどり着くのだ。随所に残る昔の都市の残骸が『シン』の脅威を物語っていたが、それらを目にしても、『シン』を倒そうというユウナの決意は、決して揺らぐことはなかった◆102。

つねに人通り絶えぬ道ではあったが、その日は、ものものしく武装した討伐隊が始終行き来し、いつにも増して往来が激しかった。討伐隊による打倒『シン』のための作戦が近辺で行なわれるということで、みな準備に追われているらしい。そんななか、通りがかった3名のチョコボ騎兵――ルチル、エルマ、クラスコは、付近に出没する"チョコボを狙う大型の魔物◆103"への注意を、一同に呼びかける。みんなが困っているなら退治してやろうか、とティーダが提案すると、アーロンはかすかに笑った。ティーダのその言葉は、10年前のジェクトと同じ◆104だと言うのだ。ティーダは内心複雑だった。

街道を進む途中、一行は、ユウナの"ナギ節"を心待ちにしている少女ヒクリと、その母親◆105に出会う。ナギ節とは、召喚士が「シン」を倒してから、つぎの「シン」が現れるまでの期間。つまり、「シン」は倒しても生まれ変わる◆106のだ。いずれ再生すると知りながら、「シン」を倒すことは無意味ではないのか……そんなティーダの言葉を、ユウナはさえぎって言う。たとえ短くとも、「シン」におびえず過ごせる日々は、スピラの民にとって貴重なのだ◆107と。わずかな平和の大切さを知るがゆえに、ユウナら召喚士はつらい旅をつづけているのだった。

一行がさらに歩みを進めると、討伐隊員と若い女性の僧官が何やら言い争いをしていた。シェリンダと名乗るその僧官は、討伐隊が近々決行される作戦で機械を用いようとしていることに強く反対する。機械の使用はエボンの教えでもっとも禁じられていること◆108。「シン」を倒せる、倒せないの問題ではなく、教えに反することが何より問題◆109なのだ ——そう力説するシェリンダ。討伐隊の作戦が波紋を呼んでいることは確かだった。

夕焼けのなかで

：ミヘン街道②

長い、長い街道も、ようやくなかほどに差しかかったところで、アーロンが、近くの旅行公司での休憩を提案する。旅行公司はアルベド族が経営する店。アルベド嫌いのワッカは反対するも、結局はアーロンに押し切られた形◆110で、その日はそこで一泊することになった。

宿を取り、ティーダが建物の外に出ると、美しく穏やかな夕陽◆111があたり一面を照らしていた。ひとり夕陽に向かっていたユウナ◆112は、ティーダの声に振り向くと、つぶやくように言う。こんなふうに穏やかな世界で、毎日笑って暮らせたらいいのに……。ユウナが何度でも「シン」を倒せばいい ——励ますつもりでティーダが明るくそう言うと、ユウナは力なく笑う。でも、なぜ「シン」は復活するのか？　ティーダの素朴な疑問に、ユウナは答えて言った。

「「シン」は、人間に与えられた罰だから。罪が許されるまで、「シン」は消えないの」◆113

それは、エボンの教えを信じる者にとって当然の認識だった。しかしティーダは腑に落ちない。何が罪で、何をしたら許されるというのか。彼の言葉を聞き、ユウナもはじめて気づく。周囲が言うからそう信じていただけで、自分も確実なことを知っているわけではないのだ……。考えこむユウナを見てティーダは、彼女の気持ちを軽くしようと、わざと明るく呼びかける◆114。めんどくさいことを考えるのは「シン」を倒したあとでいいだろ◆115 ——彼の言葉を聞き、どこか寂しげにうなずくユウナ。そんな彼女の様子には気づかぬまま、ティーダは重ねて問いかける。

「でもさ、あんなデッカイの、どうやって倒すんだ？」

「究極召喚」

彼女の真剣な声にはっとするティーダ。ユウナはつづけて語った。究極召喚こそ、「シン」を倒しうる唯一の力。召喚士はみな、究極召喚を身につけるために旅に出る。最果ての地、ザナルカンドを目指して——。

「ザナルカンド!?」

ティーダが思わず叫ぶや、その期待を打ち消すように、アーロンがかたわらから口をはさむ。ユウナが話したザナルカンドは、1000年前に滅んだ都市の遺跡だ、と。しかし、本当に遺跡なのか？　もし遺跡だとしても、それは自分の故郷のものなのか？　——実際に自分の目で確かめるまで、ティーダにはどうしても信じることができなかった。

対決！ チョコボイーター　：ミヘン街道③

翌朝、目覚めたティーダが、旅行公司のオーナーのリンと会話していると、建物のすぐ外で悲鳴が上がる。街道で話題にのぼった"チョコボを狙う魔物"が出現したのだ。急いで現場に駆けつけ、いままさにチョコボに食らいつこうとしていた魔物――チョコボイーターに戦いを挑むティーダたち。スキあらば崖下に彼らを落とそうとするその魔物に苦戦しつつも、一行はどうにかそれを退治することに成功した※116。リンと、旅行公司の店員であるチョコボ屋は、一行に深く感謝し、お礼としてチョコボにタダで乗せてくれると言う。彼らの厚意をありがたく受け取り、ティーダたちは新道を北へと進んでいった。

ティーダたちがようやく街道の北端へとたどり着くと、ジョゼ方面への出口は、討伐隊により封鎖されていた。聞けば、隣接するキノコ岩街道で、討伐隊の一大作戦"ミヘン・セッション"がほどなく開始されるとのこと。昨日、討伐隊があわただしく行き交っていたのも、そのためだったのだ。

やむなく一行が道を引き返しかけたとき、シーモア老師が通りがかった。彼はユウナに親しげに話しかけ、事情を聞くや、自分の口利きで通行許可を出してくれる。恐れ多さにすっかり緊張し、固くなるユウナ。だがティーダは、はじめてルカで見たとき同様、シーモアの言動に、どこか反感めいたものを抱いていた。

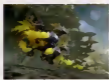
作戦を前に　：キノコ岩街道①

ティーダたちがミヘン街道の検問を通過し、つづくキノコ岩街道に足を踏み入れると、先ほど彼らに助け船を出してくれたシーモアが、周囲の討伐隊員らに激励の言葉をかけていた。エボンの老師であるシーモアがなぜ、教えに反する討伐隊の作戦に肩入れするのか？――作戦に断固反対のワッカには、シーモアの行動が理解できない。彼の問いに、シーモアはさらりと答える。自分は一個人として、スピラの平和を願う思いの結晶であるミヘン・セッションを応援する※117、そのためには機械の使用も見過ごそう、と。ワッカは相変わらず不満げだったが、ティーダやユウナは、シーモアの言葉に納得する※118。

シーモアを見送ったのち、ジョゼを目指していたティーダたちは、途中で伝令によりシーモアの意向を聞かされ、作戦司令部へ向かうことになった。昇降床を何度も乗り継ぎ、でこぼことした斜面を登って、一行はやがて司令部のある高台にたどり着く。周囲では大勢の討伐隊員やアルベド族が忙しく立ち働き、機械の兵器も多数設置されていた。アルベド族も機械も嫌いなワッカ※119は、露骨に不機嫌な様子を見せ、作戦を認めようとしない。彼も、彼の不平をやめさせようとするユウナも互いにスッキリしないまま、一同は司令部本営へと足を向ける。

司令部にいたもうひとりの老師――ウェン＝キノック。彼はアーロンのかつての親友だったが、10年のうちにふたりは、その立場のみならず、考えかたをも違えていた※120。最初から作戦を失敗と決めつけるキノックの冷淡な言葉に、彼の変節を見切るアーロン。その様子を察したキノック。腹の探り合いのような両者のやりとりは、エボン寺院の内情を知る人物ならではのものであった。張りつめた空気の漂うなか、作戦決行の時は着実に近づいていく。

【非強制イベント】ガッタの不満、ルッツの告白

司令部へとつづく高台では、ルッツとガッタが激しく言い争っていた。前線行きを希望していたにもかかわらず後方にまわされたガッタが、ルッツに不満をぶつけていたのだ。納得のいかぬまま立ち去るガッタ。ひとりその場に残ったルッツは、ワッカに、ある告白をする。

「おまえの弟を討伐隊に誘ったのは……オレだ」
　激昂し、思わずルッツを殴りつけるワッカ、何もかも知っていたようにうつむく
ルールー。3人は、亡きチャップについて語る。1勝したらルールーにプロポース
しようと*121、ブリッツボールに打ちこんでいたチャップ。その悲願を捨ててまで
彼が討伐隊に入ったのは、愛する彼女を守るためだったのだ……。
　召集命令がくだった。悲壮感を漂わせつつ、危険な前線へ向かうルッツ。彼
の覚悟を知るがゆえに*122、ワッカもユウナもその行動を止めることはできなかった

ミヘン・セッション　：キノコ岩街道②

　いよいよ、討伐隊史上最大の作戦「ミヘン・セッション」がはじまった。『シン』を
確実におびき寄せるには、『シンのコケラ』に悲鳴を上げさせること――その考え
にもとづき、複数の『シンのコケラ』を閉じこめたオリへ電撃が放たれる。しかし
『シンのコケラ』たちは、刺激を受けて声を上げるどころか、合体して1体の魔物
と化し*123、オリを破って司令部へと躍り出た。ティーダたちはこれに応戦し、な
んとか魔物の動きを止めるのに成功。だが、その混乱もおさまらぬうちに、『シン
が海中から姿を現す。
　ジョゼ海岸*124はたちまち戦場と化した。アルベド族の小型兵器がつぎつぎ
と『シン』に集中砲火を浴びせ、つづいて討伐隊が突撃を開始。それらは、最終
兵器の準備が整うまでの時間かせぎであったが、つぎつぎと生み出される『コケ
ラ』の猛攻は、その計画さえも揺るがしていく。やがて『シン』から放たれた重力
波*125は、前線の兵士を一瞬にして消し去り、その余波はユウナらのいる司令
部までも及んだ。衝撃で跳ね飛ばされ、意識を失う一同。ユウナがようやく我に
返ると、先ほどの魔物が息を吹き返し、シーモアがそれに応戦*126しているとこ
ろだった。ユウナとアーロンはシーモアに加勢し、今度こそ魔物にとどめを刺す。
　彼らが奮闘している間に、アルベド族の最終兵器である巨大な雷砲の準備が
ついに完了した。充填されたすさまじい量の電撃が『シン』めがけて放射される
しかし、それさえも『シン』には通用しなかった。重力の壁が電撃を包みこんだ
かと思うと、『シン』の強烈な一撃が雷砲へと突き刺さる。雷砲は音を立ててくず
れ、絶望と混乱があたりを覆った。

夢のあと　：キノコ岩街道③

　ミヘン・セッションは無残な結果に終わった。討伐隊の夢はついえ、あたりに
は死体が転がるばかり。力なくうなだれるガッタ*127を目にしたとき、茫然として
いたティーダの胸に、行き場のない怒りがこみ上げる。一方、いても立ってもいら
れぬユウナは、召喚を試みようとするも、シーモアの制止に遭う。いまのユウナ
が何をしても、事態が好転することはない。究極召喚を持たぬ彼女は、無力な
ただの小娘に過ぎないのだ。
　静かに海へと帰っていく『シン』。その姿を追いかけ、無我夢中で海を泳いで
いたティーダの脳裏に、いくつかの映像が浮かび上がる*128。凍りついたような
不思議な空間。そこをさまよい歩く、無数の亡くなった兵士たち*129。ブリッツの
ボール。そして、父ジェクトと幼い自分の、懐かしい会話――何を言っても取り合
ってもらえず、意志の疎通ができない、やるせない思い*130。それらは確かに
『シン』を通じて感じられたものだった。
　戦死者のため、ただひたすらに、異界送りの舞いを舞うユウナ*131。ぼんや
りとその光景を見つめるティーダに、アーロンは言う。
「たくさんの物語が終わった。が……おまえの物語は続くようだ」
　ティーダが故郷へ帰る日は、遠い先のことのように思われた。

『シン』の目的　：キノコ岩街道④

ティーダたちよりひと足先に、キノックたちが準備を整え終え、その場を引き揚げようとしていた※132。あらかじめ計算しつくしたような彼らの行動を見て、皮肉を言うアーロン※133。かつての親友は、ここで改めて袂をわかつ。

そのかたわらでシーモアは、悲しみを隠せぬユウナに、召喚士の心がまえを言い聞かせる※134。ユウナが不安げな様子を見せると、彼は重ねて告げた。ユウナレスカをささえたゼイオンのように、あなたのささえになりましょう、と――。言葉の意味※135に思いをめぐらせ、はっとするユウナ。しかしシーモアは、"つづき"を匂わせたきり、キノックらとともにその場を立ち去るのだった。

出発の時が近づいていた。重い足をひきずって歩きはじめたティーダに向かい、アーロンは確認するように言葉をかける。

「『シン』はジェクト。奴はおまえに会いにきた」

「オレに会うためにたくさん人を殺したってのか？」

「それが『シン』だ。自分の姿をおまえに見せにきたのだろう。なぜだかわかるか？」

「ぜんぜん。知るかっての」

「おまえに殺されるためだ」

ジェクトは、恐るべき破壊と殺戮の化身となった己の姿を息子のティーダに見せ、その手で自分を止めてほしがっているのだ……アーロンの言葉に、ティーダは、ただうなずいてなどいられなかった。なんであんたにそんなことがわかるんだよ――ティーダの問いにふっと笑い、それきり背を向けるアーロン。ティーダはなおも食い下がる。

「話の途中だろ！　逃げるなよ！」

「おまえもな」※136

キマリの懸念　：ジョゼ街道

戦場跡を出発してからのユウナは、不自然なまでに明るかった。彼女の様子を不思議がるティーダ。そのとき、キマリがはじめて口を開く※137。ユウナの明るさは、つらさの裏返しなのだ、と。彼女に無理をさせないためには、自分たちが元気にふるまうしかない――そう語るキマリ自身も、つねに練習しているという"笑顔"※138を、ティーダに披露して見せた。

いよいよジョゼ寺院は目前となった。先へ進む前に、ティーダはザナルカンドへの道のりを尋ねる。幻光河、グアドサラム、雷平原、マカラーニャ寺院……まだまだ旅は終わりそうにない。一刻も早くザナルカンドへ行きたいティーダであったが、多くの祈り子と交感せねば、召喚士が究極召喚を得ることはできない※139という。仕方なく、みなにつづいて寺院へ向かおうとしたティーダに、アーロンが釘を刺す。

「ジェクトと『シン』の関係、ユウナにはふせておけ」

それは、打倒『シン』というユウナの旅の目的と、ユウナの性格を配慮した言葉だった。"『シン』はジェクト"――この秘密を胸にしまったまま※140、ティーダとアーロンは旅をつづけることになる。

さまざまな召喚士　：ジョゼ寺院

ミヘン・セッションで生き残った兵士たち※141の多くは、ジョゼ寺院に仮の宿を求めていた。彼らのほとんどは負傷し、肉体的損傷の少なかった者も、みな一様に気力を失い、心に深い傷を負っていた。

と、ティーダたちの目の前で地響きが起こり、ジョゼ寺院の上部を覆っていた雷キノコ岩が音を立てて開く。別の召喚士が、たったいま祈り子との交感に成功したのだ。先客に思いをめぐらせつつ、建物内へ進む一行。その先客とは、イサールという名の青年召喚士とガードたちだった。イサールは、ユウナが大召喚士ブラスカの娘だとひと目で見抜き、親しげに話しかけてくる。彼は、ブラスカにあこがれて◆142召喚士になったのだ。互いに打倒「シン」を誓って別れるユウナとイサールだったが、去りぎわにイサールたちは、気になる話を言い残す。最近、旅の途中で召喚士が行方不明になる事件◆143が多発しているらしい。忠告を胸にしまって、一行は試練の間へ向かう。

ティーダにとって、正式なガードとなってはじめての試練は、とどこおりなく進んだ。彼を含めた5人のガードが、ユウナが交感を終えるのを控えの間で待っていると、ドナ＆バルテロが現れる。相変わらずの冷たい目つきで一行を見やるドナ。とそのときバルテロが、アーロンの姿を認め、無言でその前に立ちはだかる。一触即発……と思いきや、おもむろに握手を求めるバルテロ。彼はアーロンの大ファンだった◆144のだ。またもおもしろくない思いをしたドナは、ちょうど出てきたユウナにイヤミを言い捨て、入れ替わりに祈り子の間へと入っていった。

翌朝、みながそろったあとも、ユウナだけはなかなか起きてこなかった。負傷した討伐隊員の介抱や、力つきた兵の異界送りを夜遅くまで行ない、疲れが出たのだ。あわてて寝グセのついたまま◆145飛び出してきたユウナをからかい、一同は笑いに包まれる。一見、心なごむひととき。だが、ティーダは気づいていなかった。みな、無理して笑顔を作っていたということに……。

ロンゾの忠告

：幻光河・南岸

ジョゼ寺院で用を済ませたティーダたちがつぎに目指すのは、ジョゼ大陸を南北に分断して流れる大河、幻光河だった。南岸の道を進む一行の前に、見覚えのあるロンゾ族ふたりが姿を見せる。ビラン＝ロンゾとエンケ＝ロンゾ——ルカのカフェで、キマリをバカにした者たちだった。召喚士が消える、つぎはキマリの召喚士の番だ……そう嘲笑しながら立ち去るふたり。キマリはキマリで解決せねばならぬ問題を抱えている◆146ようではあったが、いま問題にすべきは「召喚士が消える」ということだった。ふたりのロンゾ族の話は、以前イサールたちから聞いたものと一致する。たび重なる忠告に、一行は改めて気を引き締めた。

やがて目の前に展開した風景に、ティーダは思わず息を呑む。銀色に波打つ幻光河、岸辺に繁茂する幻光花の紫の花弁。周囲を飛び交う、無数の幻光虫の光◆147……それは神秘的な光景だった。夜になればさらに美しい景色が見られるとのことだったが、先を急ぐ身である彼らに、のんびりと日没を待つ時間などあろうはずもない。

「じゃ、「シン」を倒したらゆっくり見にこよう！」

そんなティーダの提案に、みなは返す言葉を持たず、しばし無言のまま周囲の風景を見つめていた◆148。

渡河中の襲撃

：幻光河

幻光河を渡る旅人は、付近に棲息する巨獣シパーフを用いるのがつねだった。利用をあきらめたチョコボ騎兵3人◆149を見送ったのち、一行がシパーフの背に積まれた座席に着くと、いよいよ渡河がはじまる。

途中でティーダが河の底をのぞきこむと、そこには、1000年前の都市が沈んでいた◆150。機械におぼれた人間への教訓だとワッカは得意げに語り、エボンの教えの正当性を主張するが、ティーダにはどうも納得できない。そんな彼に、みな

は機械戦争◆151のことを説明して聞かせる。1000年前、機械の武器を用いた戦争が起こったこと。戦争が激化したときに『シン』が現れ、機械文明を破壊したこと。それゆえ『シン』は、人間への罰とされていること——。納得できるような、できないような話であった。結局は使う側の問題ではないのか？　なおも意見を投げかけるティーダ。そんな会話をさえぎるかのように、突如アルベド族が現れ、ユウナを抱えて河のなかへと連れ去ってしまう。

あわてて彼らのあとを追い、水中へと飛びこむティーダとワッカ。ユウナを捕らえた機械、アルベドキャプチャーと激戦をまじえた結果、ふたりはなんとかユウナを取りもどすのに成功した。一度ならず二度までもユウナを誘拐しようとしたアルベド族に、ワッカは怒りを隠せない。しかし、彼がアルベド族を責めるたび、ユウナはつらい思いをしていた◆152。彼女の心情を思いやり、さりげなくワッカを諭すティーダ。そんな彼にユウナは、声には出さずに、そっと感謝を示す。

リュックの参入

：幻光河・北岸

アルベド族撃退後の渡河は順調に進み、一行はやがて幻光河の北岸へとたどり着いた。シパーフ乗り場へ降りるや、またしても大勢の人々に取り囲まれるユウナ◆153。人だかりが解けるのを待つあいだ、ティーダはひとりで散策に出る。

河沿いの道を歩んでいたティーダは、どこか見覚えのある者が河岸に倒れていることに気づく。よく見るとその人物は、以前ティーダを助けてくれたアルベド族の少女、リュックだった。純粋に再会を喜ぶティーダに対し、うらめしそうな声をあげるリュック。聞けば、先ほどティーダらと一戦をまじえた機械は、彼女が操縦していたという。彼女らアルベド族の真意がわからず◆154、ティーダがとまどっているところに、仲間たちも追いついてくる。ワッカに説明を求められ、言葉につまるティーダ。リュックはアルベド族、ワッカはアルベド嫌い……まともに事情を話せば、混乱が起こることは必至だった。ティーダの心中を察し、秘密の話し合いをはじめた女性陣は、やがてリュックをガードにすることを提案。ティーダはもとより大歓迎、アーロンはリュックの素性を見抜く◆155もユウナの意志を尊重し、問題のワッカも、リュックがアルベド族とは気づかず◆156、彼女をすんなり受け入れる。リュックが加わり、いよいよニギヤカになった召喚士ユウナの一行は、つぎの目的地——グアドサラムへ向けて歩きはじめた。

思わぬ申し出

：グアドサラム①

グアド族の集落・グアドサラムの入口では、シーモアの執事であるトワメル＝グアドが、ユウナたちの訪れを待っていた。彼は一行を喜色満面で迎えると、シーモアの屋敷へと、なかば強引に案内する。シーモアから、ユウナに大事な話があるというのだ。寺院のないグアドサラムは本来、召喚士一行にとってはマカラーニャへの通過点に過ぎぬはずであったが、みなは仕方なく、同地にしばらく滞在することにした。

屋敷で丁重なもてなしを受ける一行。やがて現れたシーモアは、彼らの前で、とあるスフィアの映像を再生する。まばゆい光に包まれた建物、機械……見覚えのある光景を見て、ティーダは思わず声を上げた。

「ザナルカンド!!」

1000年前のザナルカンドのものだというその映像は、ティーダの記憶にある故郷の風景と寸分違わなかった◆157。美しい映像に圧倒され、あるいは複雑な想いにとらわれて、しばし言葉を失う一同。引きつづきシーモアは、ザナルカンドで暮らしていた"彼女"◆158の話に触れ、その映像を現出させる。"彼女"——それは、史上はじめて『シン』を倒した伝説の女性、ユウナレスカのことであった。

151　機械戦争

ここで明かされるのは、1000年前[illegible]機械戦争に関する、現在のスピラの一般的認識。この戦争の原因がベベル[illegible]あること[illegible]ベルのほうが機械兵器[illegible]多数保有し[illegible]ザナルカンドに対し圧[illegible]倒的優位に立[illegible]っていたことなどの、真[illegible]の歴史[illegible]→P.80)が伝わっていない[illegible]いる

152　ユウナはつらい思いをしていた

[illegible]自身もアルベド族の血を受け[illegible]るため。事情を知るルールー[illegible]に返す言葉がなく黙りこむ。

153　大勢の人々に取り囲まれるユウナ

[illegible]を取り囲む人々のほか、離れ[illegible]から品定めするように彼女を[illegible]見ている[illegible]グアド族にも注目。グアド族[illegible]は[illegible]モアがユウナと結婚す[illegible]あることを、この時点です[illegible]ているのだ

154　アルベド族の真意がわからず

[illegible]族が召喚士を誘拐するのは[illegible]士を保護するためだが、このとき[illegible]よ[illegible]かい事情があるん[illegible]な弁明をするのみ。[illegible]説明は[illegible]アルベドのホーム(→[illegible]襲撃】まで待たされる。

155　リュックの素性を見抜く

[illegible]ク[illegible]クの目をの[illegible]は、彼女かアルベド族で[illegible]を確認するため。緑色の目に[illegible]のが、アルベド族をヒト[illegible]特徴だからだ。

※156　リュックがアルベド族とは気づかず

リュックの正体にワッカが気づかなったのはなぜだろう。

ワッカがアルベド族を嫌うのは、ひとえにエボンの民としてのことである。弟の死の元凶とするのも、教えを信じる思いが根底にあるがゆえ。実際のところ彼は、のちに自身で語るとおり、アルベド族のことをよく知らないのだ(→P.76【種族の垣根を越えて】)。そのため、瞳などの身体的特徴についての知識もなかった、というのがまず考えられる。よしんば知識を持っていたにせよ、彼のなかにおいてアルベド族は敵も同じ。敵が友好的に近寄ってきたり、ガードになろうとするなど思いも寄らぬことだったにちがいない(このあたりは※**196**も関連)。

※157　故郷の風景と寸分違わなかった

ここで再現された風景は、あくまで1000年前のザナルカンドのものである。だがティーダは、それが、自分の暮らしていた夢のザナルカンドと同じだと感じた。すなわち、ふたつの世界は、ぱっと見には見分けのつかぬほど似通った世界なのだ。ただし、1000年前のザナルカンドで暮らしていたのは、ユウナレスカのような召喚士たち。対する夢のザナルカンドに召喚士が存在していなかったのは、ティーダの言動からも明らかだ。このように、細部を見ていけば、両者が異なる世界であることがわかるはず(→P.84)。

※158　ザナルカンドで暮らした"彼女"

シーモアが「彼女」と告げた瞬間、それがユウナレスカであると察したアーロンの、皮肉な笑みに注目。10年前のふたりの因縁を思えば、笑みの理由もわかろうというもの。

CHECK!

ジェクトの禁酒

シパーフに乗る前のアーロンからは、10年前の思い出話が聞ける。内容は、ジェクトが酒に酔ってシパーフに斬りかかり、反省して酒をやめた……というもの。子どものティーダにいくら言われても聞く耳を持たなかったが(→P.34【夢のあと】で幻影を見るさい、この話が出る)、これでようやく禁酒に踏み切ったようだ。なお、関連した話は、のちにこの場所に出現するジェクトのスフィアでも語られる。

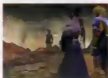
変化を拒否した世界

上記の話を聞いたのちアーロンに話しかけると、彼はスピラを「変わることを拒否している世界」だと語る。この表現は、本作の舞台となる世界全体——すなわち、スピラとエボンの現状、エボン=ジュの夢、祈り子の夢などに通じるものだ。

キマリの予感

シパーフに乗る前のキマリからは、召喚士が消えるウワサには信憑性があるという話と、付近で油の匂いがするという話が聞ける。これらはみな、渡河中にアルベド族が襲ってくることの伏線だ。油の匂いとは、機械(アルベドキャプチャー)のものだろう。

アルベド族の特徴

幻光河・南岸および北岸のシパーフ乗り場にいる傭兵は、アルベド族の身体的特徴を教えてくれる。彼らの話を聞いていれば、アーロンがリュックの瞳をのぞきこむ場面の意味がわかるのだ(→※**155**)。

ユウナレスカが『シン』を倒すことができたのは、夫ゼイオンとの愛の絆があったから――そう告げるやシーモアは、ユウナに何やら耳打ちする。たちまち赤面するユウナ。シーモアは、彼女に結婚を申しこんだのだ。アーロンの冷ややかな言葉◆159をさらりとかわし、ふたりの結婚はスピラの民のため◆160、と答えるシーモア。正式な返事はのちほどということで、一行はひとまず屋敷を出た。

エボンの老師でありグアド族の族長であるシーモアと、大召喚士の娘として人々の希望を集めるユウナの結婚。実現すれば、スピラ中に明るい話題をもたらすことは確かだった。旅をつづけるとは明言できても、結婚に関しては迷うユウナ◆161は、異界でブラスカに相談することを決意。みなはその考えにうなずくが、ただひとりティーダだけは、納得できずにいた。旅の継続ばかり気にして、誰もユウナの気持ちを尋ねないのが、不思議で仕方なかったのだ◆162

オヤジがキライな理由　：異界

異界送りされた死者の魂が住むとされる場所――異界では、来訪者がただ心に想うだけで、故人に会うことができる。つねに死と隣合わせにあるスピラでは、亡き人に会うため異界を訪れることは、決して珍しい行為ではなかった。しかし、アーロンは異界入りをこばみ◆163、リュックもその場にとどまる◆164。やむなくふたりをその場に残し、ほかのメンバーのみが異界へ行くことに。死者が住むと聞いて内心ビクビクのティーダ◆165も、思い切って足を踏み入れる。そこには、極彩色の花畑と巨大な滝◆166がはるか遠方に見渡せる、不思議な世界が広がっていた。

ユウナは両親、ワッカはチャップ……それぞれが大切な人を想い、現れた幻影に語りかける。チャップの姿◆167を前に、ようやく吹っ切れた様子を見せるワッカ、そしてルールー◆168。だが、そのときティーダが一番気になっていたのは、ユウナがどう決断するかだった◆169。

話が終わった頃合いを見計らい、ティーダはユウナにおそるおそる話しかけた。彼女が結婚を断る様子なのを見て、安心するティーダ。そんな彼にユウナは、ジェクトを呼ぼうと提案する。もし異界へきているなら心に想うだけで現れるはずだが、ジェクトは姿を見せない。ジェクトが生きている証と考え、素直に喜ぶユウナ。だがティーダにとってそれは、『シン』がジェクトである、ということの裏付けにしかならなかった◆170。思わず悪態をつくティーダに、ユウナは静かに尋ねる。
「ね、どうしてそんなにキライなの？」

父のせいで自分と母が苦労したことを思い出すティーダ。そんな心に反応し、彼の目の前に、亡き母の幻影が現れる。生前から死を受け入れていた◆171ため異界へきたのだと説明するユウナ。と、ティーダの心に、ある解答が浮かんだ。

幼い自分がいくら呼んでも、父との時間を優先した母。父が姿を消すと、あとを追うようにして亡くなった母。自分が父を憎んだのは、母が父しか見てくれなかったからなのだ◆172――自分の本当の心に気づいたとき、ティーダの瞳には知らず涙がこみあげていた。

ジスカルの遺言　：グアドサラム②

ユウナの意志も固まり、いざ一行が異界を出ようとしたそのとき、周囲から動揺の声が上がる。シーモアの父であり、先日亡くなったばかりの老師――ジスカル＝グアドが、彼らのあとを追うように、異界から姿を見せたのだ。とまどいながらも、召喚士としての使命を果たすため、異界送りを行なうユウナ。そのとき、消滅していく彼の手からスフィアが落ち◆173、それを手にしたユウナから驚きの声がもれる。アーロンが急かした◆174こともあって、ただちにその場を去る一行た

ったが、息子にすべてを託し、未練を残さず亡くなったはずのジスカルがなぜスピラにとどまっていたのか＊175、謎は解けぬままだった。

シーモアに返事をするために、屋敷へ向かうユウナ＊176。しかし、そこにシーモアの姿はなかった。マカラーニャ寺院の僧官長としてのつとめ＊177を果たすため、寺院へ向かったらしい。何も言わずに出発したシーモアに多少の引っかかりを感じつつも、一行は彼に返事をするため、そして旅をつづけるために、マカラーニャへと向かう。だが、先ほどのジスカルとの一件は、ユウナの心境に、ある変化をもたらしていた＊178。

ユウナの覚悟、ユウナの権利　：雷平原

シーモアの待つマカラーニャ寺院を目指して、雷光降り注ぐ雷平原へと足を踏み入れたティーダたち。先を急ぐ身ではあったが、雷を大の苦手とするリュック＊179のたっての頼みで、一行は、途中の旅行公司で休憩することになった。

ジスカルとの一件以来どこか奇妙な態度を取りつづけていたユウナは、旅行公司へ入るやいなや、すぐに自分の部屋へこもってしまう。不審に思ったティーダがうっかり部屋に足を踏み入れると、彼女は異界でジスカルが残したスフィアの映像を一心に見つめていた。気まずい空気が流れるなか、言いにくそうに答えるユウナ。

「遺言だったの。息子をよろしく……だって」

異界では結婚を断る様子だったのに……歯切れの悪いユウナの答えに、ティーダはイヤな予感をめぐらせる。

やがて、彼の予感は的中した。雷平原の終着点に近づいたあたりで、ユウナが突然みなを呼び止め、シーモアとの結婚を宣言したのだ。ジスカルの件が関係していることは明らかだったが、ガードたちがどんなに心変わりの明確な理由を求めても、ユウナは口を閉ざすばかり。そして、彼女に旅を続行する意志があることを確認するや、アーロンもそれ以上聞こうとせず、先を急がせようとする。旅をつづければそれでいいのか――納得できないティーダに、アーロンは言う。

「『シン』と戦う覚悟さえ捨てなければ……何をしようと召喚士の自由だ。それは召喚士の権利だ。覚悟と引き替え＊180のな」

何が"覚悟"で"権利"なのか――事情が飲みこめていないのは、仲間内でティーダだけだった。

父の想いに触れて　：マカラーニャの森①

ユウナの結婚の真意をはかりかねるティーダ。アーロンは、結婚の承諾を材料にシーモアと交渉するつもりだろう＊181、と言う。彼女は仲間のことを想い、何もかも自分ひとりで抱えこもうとしているのだ。いつかガードの出番がきたら、おまえがささえてやれ＊182――アーロンの言葉に、固くうなずくティーダ。ともあれいまは、マカラーニャ寺院へ向かうのが先決だった。

ユウナとシーモアが結婚するというウワサは、すでにマカラーニャの森まで広まり、あちこちに祝福ムードが漂っていた＊183。そんななかで一行は、バルテロと再会を果たす。ドナを見失い、激しく取り乱すバルテロ＊184。召喚士行方不明事件は、まだ解決していなかったのだ。

行く手の不安をぬぐえぬままに、先へと進む一行。そろそろ森の終わりといったところで、突如アーロンが足を止め、「見せたいものがある」と言うや森の一角を切り開く。その道の先には、幻光虫を多量に含んだ水をたたえる、神秘的な泉があった。泉に巣くう魔物、スフィアマナージュをティーダたちが退けると、水底からひとつのスフィアが出現する。それは、10年前にジェクトが残した、息子

ティーダへのメッセージだった。ユウナの父ブラスカやアーロンとともに、楽し
に旅をする父。そして、いつになく真剣なまなざしでティーダに向かい、語り
る父の姿が、そこにあった。

とまどうティーダにアーロンは語る。ティーダ同様何も知らず◆185、故郷へ
ことばかり口にしていたジェクトが、"覚悟"を決めるに至ったことを……。父
いは、不思議なほど素直にティーダの胸へ伝わってきた◆186 そして、その
受け入れたとき、ティーダのあきらめもまた、覚悟に変わる◆187。

想いも新たに泉を離れようとしたティーダに、アーロンは声をかける。
「ジェクトはおまえを愛していた」
「んな、気持ち悪いこと言うなよ」
「しかし、愛しかたがわからなかった◆188と言っていた」
「オヤジの話は、もういいって」
「これだけは伝えたかった」
「そりゃ、どーも」

自分のそばを離れ、仲間のもとへ戻っていくアーロンの背を見ながら、ティ
はそっとつぶやいた。
「ありがとう」

波紋

：マカラーニャ湖

マカラーニャ湖へは、すでにトワメルがユウナを迎えにきていた。彼に結
意志を告げたユウナ◆189は、グアド族のしきたりに従い、いったんガード衆
れてマカラーニャ寺院へ向かうことになる。アーロンの言葉やティーダの指
励まされ◆190、寺院へと歩いていくユウナ。そのとき、スノーバイクに乗った
ベド族の一団が、彼女のもとへと迫っていく。幻光河のとき同様、ユウナを
去りにきたのだ。あわてて駆けつけるティーダたち。ユウナも、トワメルの制
振り切って戦列に加わり◆191、みな一丸となってアルベド族に立ち向かう。

激戦のすえ、ティーダたちはアルベド族の差し向けた機械兵器、アルベド
ナーを撃退し、ユウナはひきつづき寺院へ向かった。しかし、襲撃してきた
ベド族たちのリーダーがリュックの兄であったことから、新たな問題が生じる。
分はユウナのガードになったと、アルベド語で兄に告げるリュック。もはや、彼
がアルベド族であることを、ワッカに隠し通すことは不可能だった◆192 たちま
態度を一変させ、アルベド族への憎悪をリュックにぶつけるワッカ。リュックも
ってはいない。「シン」はなぜ生まれたのか？　エボンの教えを守れば「シン」
消えるという証拠はどこにあるのか？　教えのなかに救いを見いだそうとする
ッカと、教えの外に解決策を探すリュック◆193 ふたりの話はどこまでいっても
行線をたどるばかり――。答えの出ない論争をつづけるより、まずはユウナを
うのが先だった。アルベド族の残したスノーバイクを利用して◆194、ティーダた
はマカラーニャ寺院へと向かう◆195。

暴かれた真実

：マカラーニャ寺院

マカラーニャ寺院へたどり着いた6人のガード。入口にてリュックが、アルベ
族ということで見とがめられるも◆196、彼女がガードとしての想いを主張し、ま
アーロンの取りなしもあって、どうにかことなきを得る。

寺院では、誰もがシーモアとユウナの婚礼を祝い、浮かれさざめいていた。
かしティーダたちの心はどこか晴れない。ユウナがシーモアとともに試練の間
向かったと聞き、一行があとを追おうとしたそのとき、僧官の間で騒ぎが起こる
ユウナの荷物のなかのジスカルのスフィアにより、恐るべき真実が暴かれたのだ

185 ティーダ同様何も知らず

の両方とも、夢の
スピラへ放り出され、
帰る手かかりを求めて召喚士の
わ ている また シン」を倒
喚士は命を落とす」いうことを
た点も共通だ

186 父の想いは伝わってきた

ていた父の想いを、テ
素直に受け入れることができ
境遇が同じで共感できたと
異界で自分の心を素直に見
※172か多分に関係し
思われる。

187 あきらめが覚悟に変わる

は望郷の念に流されかちた
この件を境に、スピラ
の旅を重視し、ユウナ
に重きを置くようになる。
道を歩んでいくのだ。
なかで、父の轍を踏まぬとこ
の物語の重要なポイン

188 愛しかたがわからなかった

愛しながらも それを態度で
言動で応したジェクト
するがあまり 父の乱暴な
ティーダ ふたり
は、双方に原因がある。

189 結婚の意志を告げたユウナ

の返事を当然の
る 彼やグアド族は、
結婚を断ることを ハナから
った シーモアに心酔
め あるいはスピラ全体
話を断る道理もない
か ずれにせよ、
は変わりない。

190 アーロンの言葉に励まされ

を装いつつも はな
にかと気の利くアーロン。この場面でもユウナの不安げな様子をいち早く察し、彼女を励ます。また、ユウナがもっとも声をかけてほしい人物がティーダだということも見抜き、彼をうながすなど、こまやかな気づかいを見せる。

※191 制止を振り切って戦列に加わり

ユウナには、ガードを見捨てて自分だけ安全な場所に逃げることがどうしてもできない。これは、グレート=ブリッジにおいても同様だ(→P.58【シーモアの野望】)。

※192 隠し通すことは不可能だった

もしリュックがここで黙っていれば、あるいは正体を隠し通せたかもしれない。しかし彼女は、正体がバレるのを承知で、アルベド語を使う。"ユウナのガード"という自分の立場──そして覚悟を、この場で明確に示す必要性を感じたからこそであろう。

※193 ワッカとリュックの考えかた

ワッカとリュック、ひいてはエボンの民とアルベド族の思想のちがいが、はっきりと打ち出される場面。最終的にはリュックの述べる方向で、ティーダたちは行動していくことになる。

※194 スノーバイクを利用して

機械を嫌うワッカは、スノーバイクに乗ろうとしない。つまり、彼だけは徒歩で寺院へ向かったのだ。

※195 マカラーニャ寺院へと向かう

ここでティーダが誰と行動をともにするかは、好感度の状況により変化する。相手別の話の概要とポイントは以下のとおり(好感度の詳細や会話の全文はP.428を参照)。

【ルールー】

話題はおもに、ワッカの心情分析と、「シン」の成り立ちについて。「シン」に関するティーダの疑問の答えは、エボン=ドームで明らかになる。ルールーの最後の言葉は、スピラの常識に慣らされた者としての素直な感想。せっぱ詰まった環境に生まれ、それを当然と受け止めてきた者にとって、自分たちの姿勢・思想に疑問を持つことは、なかなかできるものではない。

【リュック】

話題はおもに、リュックがユウナを守ろうとする理由について。彼女たちがイトコ同士ということも判明する。ユウナを守りたい気持ちはティーダもリュックも共通だが、ティーダが召喚士の旅の意味を知らないため、ふたりの話はいまいちかみ合っていない。召喚士をイケニエにたとえるリュックの言葉は、アルベドのホームにおけるパッセの発言の伏線(→P.50【慟哭】)。

【アーロン】

会話というより、アーロンがティーダへ助言をする形になっている。ティーダが話をややこしくしないよう、お目付役として併走したとはアーロンの弁。漠然とした話だが、これもまた、ユウナのティーダへの想いを配慮してのことなのかもしれない。

【キマリ】

話題は、キマリがリュックをどう思うか。ティーダがリュックを気づかうのを見て、キマリは、ティーダの評価を新たにする。

※196 アルベド族ということで

寺院で修行する召喚士は、教えの影響を多大に受ける。そんなエボンの民の象徴とも言うべき召喚士を、反エボンの典型とされるアルベド族がガードするなど、通常なら考えられぬことであり、僧官の驚きも無理はない。

CHECK!

マカラーニャ湖の旅行公司

旅行公司マカラーニャ湖支店は、物語の進行上は入る必要のない場所。ただし、トワメルが迎えにくる前ならば、ユウナやガードたちの複雑な心情を垣間見ることができるので、立ち寄っておきたいところだ。

スフィアのなかのジスカルは語る。自分が息子のシーモアに殺されようとしている こと、シーモアが恐ろしい野望*197を胸に秘めていることを……。これこそが ユウナを悩ませ、結婚を承諾させた原因だった。老師が父を殺害したなど、に わかには信じがたい話*198であったが、何よりもユウナの身が気にかかり、一 行は試練の間へと急ぐ。

試練の間の奥では、シーモアがユウナを待っていた。駆けつけたティーダた は、ちょうど祈り子の間から出たユウナの前で、シーモアに父殺しの疑惑を つける。しかし彼は動じない。結婚を承諾したユウナの真意を知って*199な 彼女を自身のもとへ招くシーモア。ユウナたちが抵抗の意を見せるや、シー は力ずくで彼女を手に入れんとし、双方はついに激突する。

反逆者 ：マカラーニャ寺院②／マカラーニャ湖

激しい戦いのすえ、ついにシーモアは力つきた。ユウナの目前でくずおれ、 絶えるシーモア。そこに駆けつけたトワメルらグアド族は、一行を"反逆者"と しくなじる。やむを得ずとはいえ、老師を殺めたことの重大さに、改めて気づく ユウナたち。さらに、シーモアの非を裏づける唯一の証拠——ジスカルのス アまでも砕かれ*200、彼らは圧倒的に不利な状況へ追いこまれてしまう。

族長の仇、と一行を狙うグアド族*201。その追撃を振り切り、どうにかマカ ーニャ寺院の外へと逃れるティーダたちだったが、グアド族はなおも追いすが 魔物ウェンディゴをひきいて戦いを挑む。凍結した湖面で戦闘をくり広げ、追 手を撃破する一行。しかし、ウェンディゴの最後の一撃で湖面の氷が割れ、彼 は湖のなかへと落とされてしまう。

祈りの歌と『シン』 ：マカラーニャ湖湖底

気がつくと、湖の下の不思議な大地*202へと降り立っていたティーダたち。相 な高さから落ちたにもかかわらず全員が無傷だったのは、不幸中の幸いだった。

やがて目覚めたユウナは、一行に事情を語りはじめる。ジスカルの死の真 を知り、シーモアにみずから裁きを受けてほしくて、結婚を材料にしようとし と。仲間に相談しなかったことを悔やむユウナだったが、事情が明らかにな たいま考えるべきことは、今後の旅をどう進めるかであった。ユウナに旅をつ ける意志があっても、反逆者として追われる身では、寺院をめぐることは難しい また、事情はどうあれ、老師を手にかけた罪悪感は、ぬぐいきれるものではな った*203。聖ベベル宮へおもむき、マイカ総老師に事情を話す*204——それ 当座の目的とすることで、みなは意見の一致を見る。

落ち着いたところで改めて周囲を眺めると、そこは奇妙な空間だった。す そばにマカラーニャ寺院の下端が見え、寺院の祈り子のものであろう歌声が たり一面に響く。祈りの歌——それは、ジェクトが好んだ歌だった。歌に触発 れ、ザナルカンドを思い出すティーダ。そのとき彼は、重大なことに気づく。故 とスピラを結ぶ唯一の架け橋は『シン』。すなわち、『シン』を倒すとは、故郷へ 道を閉ざすということ*205なのだ。

いつしか歌はやみ、周囲の空気が微妙に変化していた*206。と、地面が激 く揺れ、ティーダたちは足元から突き上げられる。それは『シン』だった。強烈 震動、ゆがむ景色。そして、『シン』の身体からあふれる思念に身をまかせたと ティーダはようやく悟る*207。

『シン』は、父ジェクトなのだ、と……。

"わかったよ。終わらせたいんだよな。オレがなんとかしてやるからな"

遠のいていく意識のなかで、ティーダは父に誓った。

消えたユウナ　：サヌビア砂

凍結した湖の底で『シン』に接触し、意識を失った※208ティーダがつぎに目
めたのは、強烈な日の照りつける灼熱の砂漠だった。はじめは彼ひとりしかい
かったが、ほどなく仲間たちも集まってくる。アーロン、ルールー、ワッカ、キマ
そしてリュック※209。しかし、ユウナの姿だけはどこにも見当たらなかった※21
ガードが召喚士を見失うなんて……落ちこみ、うなだれる一同。そんなときリュ
クが、彼らに向かって話しはじめる。近くにアルベド族のホームがあり、ユウ
はそこにいるはずだというのだ。場所をエボン寺院に秘密にするなら※211、
なをアルベドのホームへ案内する、と言うリュック。不満たっぷりのワッカも、最
にはしぶしぶ承知し、一同はアルベドのホームへ向かうことになった。

ホーム襲撃　：アルベドのホーム

広大な砂漠を渡り、ようやくアルベドのホームにたどり着いたティーダたち。
んな彼らの目に真っ先に飛びこんできたのは、おびただしい数の魔物から集
攻撃を受ける※212、ホームの無残な姿だった。アルベド族も機械の武器で必
に応戦するが、多勢に無勢とあって、つぎつぎに倒れていく。駆けつけたリュ
クの前でも、ケヤックという名のひとりの青年が、"エボン""グアド"という断片
な言葉※213を残し息絶えた。そこに、アルベド族の族長であり、リュックの父
当たる男、シド※214が現れる。グアドの狙いは召喚士だ※215――アルベド語
そう告げると、ティーダたちに魔物退治への協力をうながすシド。ユウナを、そ
てアルベド族を救出するため※216、一行はホームの内部へ突入する。

建物の至るところはグアド族の手で破壊され、その惨状はアルベド嫌いの
ッカさえ言葉を失うほどだった。と、シドが何かを思いついた様子で、一行を
下へと急がせる※217。ユウナがいると見られる「召喚士の部屋」も、地下にあ
とのことだった。

一行を召喚士の部屋へ案内していたリュックは、大切なふるさとを壊された
しみに沈みながらも、召喚士誘拐の真相を少しずつ語りはじめる。アルベド
は、召喚士を死なせたくないから保護しているのだと……。みなはそれなりに
得した様子を見せるが、ティーダだけは、彼女の言葉がいまひとつ理解できない
「ガードがしっかり守っとけば召喚士は死なないって！」※216

同意を求められ、黙りこくる仲間たち。彼らの様子を見てティーダは、胸が
めつけられるような不安を覚える。

慟哭（どうこく）　：アルベドのホーム

その部屋に広がる凄惨な光景に、思わず一行は息を呑んだ。壁や柱の端
がくずれ、ガレキが散乱し、無数のアルベド族が折り重なるようにして倒れ……
召喚士の部屋には、グアド族とアルベド族との激戦のあとが生々しく残っていた
そして、そこにユウナの姿はなかった。部屋に残っていた召喚士、ドナとイサ
ルは、沈痛な面持ちで語る。彼ら召喚士を守るために※219、アルベド族が犠
となったことを……。

ふたりが異界送りを行なうなか、パッセの無邪気な声が響く。
「ねえ……イケニエってなに？　召喚士はイケニエ※220だってアルベドの人が
ってたんだ。召喚士は、旅をやめなきゃいけないんだって」
「召喚士のことはガードにまかせろよ……」

もはや、自分でもよくわからないままに答えるティーダ。と、リュックが、たまり

208　シン」に接触し意識を失った

……「シン」を介して移動した……これが3度目。ただしこのときは……だけでなく、湖底にいた仲間……上しはじめた「シン」に取り……同じ場所にやってきた。ユウ……例外ではなかったのだが、ガード……合流する前に、砂漠でグアド族……われてしまう（→※210）。

209　アーロン、ルールー～リュック

……あげた名前の並びは、合流で……ちなみに、キマリの姿は妙……ていて、どこか笑える。

210　ユウナだけは見当たらなかった

……明らかになることだが、砂……ウナは、ホームを襲撃……別働隊につかまり、ベ……れていた。つまりユウ……のホームに足を踏み入……たのだ。

211　エボン寺院に秘密にするなら

……寺院は長年のあいだ、アルベ……てきた。アルベ……不毛の砂漠にあるのは、……を逃れるための苦肉の策。……されたのも、寺院のアル……よる（→※213）。

212　魔物から集中攻撃を受ける

……の騒動のとき同……アド族が放った……

213　"エボン""グアド"という言葉

……襲撃は……ボン寺院のアル……にもとづくものだ。死人と……の場所を突き止めた……寺院の一員としてアルベ……を断行することを名目に、グ……戦部隊を投入した。本来、……は僧兵軍団がになう……軍団長キ……クの指示で各……ていたため、族長と

して私兵を抱えるシーモアが行なっても疑問視されなかったのだろう（マイカがシーモアに信を置いていることも一因と思われる）。ただしシーモアはこのとき、寺院にも秘密の思惑に沿って動いていた（→※219）。

※214　リュックの父に当たる男シド

スノーバイクでリュックと会話していなかった場合、ここではじめて、リュックとユウナがイトコ同士だとわかる。

※215　グアドの狙いは召喚士だ

セリフの意味は→※219。

※216　ユウナを、アルベド族を救出するため

助けるのはユウナだけじゃないだろ、とティーダが呼びかけたときの、リュックのうれしそうな表情が印象的（→P.49【ティーダの優しさ】）。

※217　一行を地下へと急がせる

シドのアルベド語を解読すればわかるが、彼はこの時点でホームに見切りをつけ、魔物もろとも爆破するため、みなを地下の飛空艇へと誘導している。

※218　「ガードが守れば召喚士は死なない」

究極召喚で死なせたくない、という意味のリュックの言葉を、苛酷な旅の途中で召喚士が死ぬことを恐れてのものと誤解したセリフ。

※219　召喚士を守るために

シーモアがグアド族の部隊にくだした密命には、ユウナを連れ去ることのほかに、アルベド族襲撃の混乱に乗じて彼女以外の召喚士を暗殺することもあった。シーモアがこのような命令を出したのは、ほかの召喚士がザナルカンドへ行ったり、「シン」を倒したりすることで、自身の計画（→※258）が狂わされるのを恐れたためだ。

※220　召喚士はイケニエ

アルベド族は召喚士を「スピラの幸せのためのイケニエ」と表現する。これは、召喚士の命と引きかえにつかの間の平和を実現させるという現在の状況を、暗に批判したもの。

CHECK!

機械に不機嫌なワッカ

合流したときのワッカのセリフにある「機械にや襲われるわ」といった言葉は、オートガーダーなどの機械系モンスターが周辺に出現する可能性を示唆したもの。

頼りになる？リュック

ホーム到着までのあいだ、ティーダを先導するように走ったり、周囲を歩きまわっているリュック。彼女が立ち止まったときに話しかけるといろいろなセリフが聞ける。セリフは、「あっちだよ～！」「あれ～？どっちだっけなあ」「こっちこっち！」「えっと……こっちだよ！」「ごめん、迷ったみたい」の5種類。はりきって案内役を買って出たが、じつは方向オンチ……？

「仲間が行ったら……でしょ」

ホームへ駆けつけるときのルールーのセリフ。「仲間」は、真っ先に走り出したリュックを指す。「そこにユウナがいるから」という理由を言いわけのように用いるワッカをたしなめてのセリフとも、自身を鼓舞するためのものとも取れる。ちなみにこの言葉は、マカラーニャ湖湖底でのティーダのセリフ（→P.49【ティーダの優しさ】）を受けたもの。

館内放送の内容

アルベドのホームで流れるアナウンスの内容は「ヒハシリハンヘモ」――すなわち、アルベド語で「地下に避難せよ」と言っているのだ。

ねたように彼の言葉をさえぎり、真実を告げる。
「このまま旅をつづけて……ザナルカンドに行って……『シン』をやっつけても…その時……ユウナは……ユウナ、死んじゃうんだよ!!」
究極召喚を用いると、召喚士は死ぬ——頭を殴られたような衝撃とともに、ィーダはすべてを知った。ときおりユウナが見せた寂しげな表情。仲間たち口をつぐんだこと。旅のあらゆる断片が、ひとつの意味を持ち、つながってい彼ひとりが何も知らずにいた◆221のだ。召喚士の苛酷な運命も、それゆえの女の覚悟も、すべて……。
ティーダの慟哭があたりに響く。自分は何を言った？　旅を早く終わらせそれから？　それからなんてないのに？　激しい悔恨に揺さぶられ、ありったの思いを吐き出すティーダ。そしていま、彼の胸に新たな決意が宿る。
「ユウナに、謝らなくちゃ……。助けるんだ！◆222」

1000年ぶりのフライト　：飛空艇

ホームに残っていた生存者はみな、地下に格納されていた機械の乗り物へ乗りこんだ。ただちに脱出作業へ取りかかる、アルベド族の乗組員たち。しかしユウナのことで頭がいっぱいのティーダは、いてもたってもいられない。ユウナ居場所を教えろと、すさまじい剣幕でシドに迫るティーダ。ユウナは絶対に死せない——彼の真剣な様子に、当初は不信感をあらわにしていたシドも、つには心を動かされる。と、そのとき、機内が激しく揺れた。一同が乗りこんだは、いにしえの空飛ぶ機械——飛空艇◆223だったのだ。
1000年ぶりに大空へ飛び立つ飛空艇。その最初の仕事は、もはや修復不能となったアルベドのホームを、魔物もろとも爆破することだった。みずからので故郷の破壊を余儀なくされ、涙ながらに祈りの歌を歌うアルベド族たち◆22しめやかな雰囲気が、しばし機内を包む。

仕組まれた婚儀　：飛空艇

ユウナの居場所は、ようとして知れなかった。ただちに探索がはじまるも、見後にどうするかについての意見は割れる。あくまでユウナの意志を尊重しよとするアーロンに対して、シドは彼女の命を重視。発見しだい召喚士をやめさる◆225とまで言い切り、いかなる反論も受け付けない。仕方なくシドの方針にうことでみなの意見が一致したとき、ついにユウナの居場所が判明する。
一同が見守るなか、スフィアモニタに映し出されたのは、純白の花嫁衣装にを包んだユウナ——そして、その花婿として並んで立っているのは、マカラーャ寺院で息絶えたはずのシーモアだった。いまや死人である彼が、なぜ寺院とがめだてもされず◆226、堂々と姿を見せているのか？　なぜ、ふたりの婚が執り行なわれることになったのか◆227？　謎はつきないが、一刻を争う状なのは明らかだった。婚儀の会場は、厳重な警備で知られるエボンの総本山聖ベベル宮。行けばかならず身を危険にさらすことになる。本気か？——覚を試すかのようなシドの言葉に、ティーダはニヤリと笑う。
「そこにユウナがいる。だったら助けに行く。そんだけッスよ！」
ティーダの心意気を確かに受けとめ、シドも迷わず、操縦席にすわるアニキと命令をくだす。
「キンノ、ベベるガ！　ゲンホルベズッソザへ！（進路、ベベルだ！　全速でぶっばせ！）」
「ニョフアミ！（了解！）」

221　彼ひとりが何も知らずにいた

が真実を知らずにきたのは、ちにも原因がある。口をつぐむカやルールーは、真実と向から逃げてきたのだから。

222　「助けるんだ！」

う状況からだけでなく、死の運も救ということ。飛空艇での、は絶対に死なせない」という叫

223　飛空艇

や船内のアルベド族に話しこの飛空艇が海底遺跡に沈のだという情報が聞ける。

224　祈りの歌を歌うアルベド族たち

は本来　ヘヘルに抵抗したの歌であり、エボン寺院成したのちは、反エボンルベド族により歌い継きた　すなわちアルベド族は、歌本来の伝承者なのだ　もつまやこの歌は、寺院の教えにる　そのため、教えをきたワ　カたちにとっ族が祈りの歌を歌うなどにちがいない。

※225　発見しだい召喚士をやめさせる

シドの強硬な姿勢は、「姪っ子を死なせられっか！」というセリフでわかるとおり、ユウナの伯父であるという意識からも生じている。

ちなみにワッカは、前述のシドの発言によりユウナの出生の秘密を知るが、以前ルールーが懸念したほどには動揺の色を見せない。ホームでの一連の事件をきっかけに、彼のアルベド観も少しずつ変化しているのだ。

※226　死人である彼が、なぜ？

「死人は異界へ」と広めているのは、ほかならぬ寺院だ。にもかかわらず、死人であるシーモアが放置されていることから、寺院の実体が少しずつ明らかになっていく。

※227　なぜ、ふたりの婚儀が？

エボンの名のもとで老師と大召喚士の娘の婚儀を執り行なうことによって、人民を熱狂させ、寺院の求心力を強めるというのが、寺院側の目的だろう。一方、ユウナが花嫁の立場を受け入れたのは、アーロンが言うとおり、スキを見てシーモアを異界送りするためだ(→P.54【いつわりの花嫁】)。

CHECK!

エボンの民の知と無知

「エボンの機械禁止のせいで、オレたちはなんにも知らねぇ愚か者よ！」というシドの言葉は、単なる開き直りとも取れるが、エボンの教えが人々にもたらしたことを考えれば、とたんに深みを帯びて聞こえてくる。エボン寺院は、機械の使用と同時に、「なぜ」と問うことをも人々に禁じてきた。そしてスピラの民は、その教えに従うことで、教えのなかの知にとらわれ、本来の知を失ってしまったのだ。

バージの寺院は海の遺跡

機内のアルベド族のなかには「バージの寺院でティーダに会った」という者がいる(→P.164の【アルベド男性D】)。ティーダがアルベド族と会った……といえば、スピラで最初にさまよった海の遺跡。つまりこのセリフは、海の遺跡の正式名称がバージ寺院だということを示す。

マローダの話

誰も死なずにすむ方法を考える時間がないから、みな従来どおりの方法を踏襲してきた……というマローダの話は、スピラが抱える問題をわかりやすく説明したもの。

ドナの運命

機内でのドナは、たび重なる出来事に疲れ、旅をつづけるか否か迷っている。その後の彼女の進路は、ティーダの返答しだいで変化するのだ(→P.111)。

聖ベベル宮突入

：飛空艇③

飛空艇の現在地からベベルまではかなりの距離があった。しばし準備の時
が取れるかと思いきや、突然の衝撃が飛空艇を大きく揺るがす。ホームを襲
た魔物が、飛空艇の内部にまで侵入していたのだ。船ごと爆破すると言い出
かねないシドを抑え、魔物退治に向かうティーダたち。乗員の安否を確かめ
つ[228]船内の敵を片づけるうち、彼らはふと窓ごしに、巨大な飛竜の姿を認
る。聖獣エフレイエ――ベベルの厳重な警備を象徴する、エボンの守護竜だ
た。目的地が間近と悟った一行は、寺院が用意したこの強敵を、甲板上で迎
撃つ[229]。

上空でティーダたちが激戦をくり広げるあいだにも、ユウナとシーモアの婚
は着々と進行していた。エボン寺院が主催する、荘厳かつ華やかな、一見、
せに満ちた結婚式。しかし、花嫁の険しい表情と、周囲をとりまく僧兵軍団の
のものしさ[230]が、この式の虚偽に満ちた実体を暗に示していた。

新郎新婦が塔の最上部へ歩みを進め、いざ夫婦の誓いが行なわれようとし
そのとき、膨大な量の幻光虫が、参列者のもとへ降りそそぐ[231]。それは、霧
するエフレイエの身体だった。上空の戦いに、ついに決着が着いたのだ。事
を察知したキノックが号令をかけるや、警備についていた僧兵たちが、迫りく
飛空艇へと一斉に射撃を開始する。しかし飛空艇はひるまない。限界まで接
した飛空艇がアンカーを塔へ打ちこむと、ティーダたちはワイヤーを伝い、襲い
る砲火を軽業のようにかわしつつ[232]、聖ベベル宮へと突入していく。

いつわりの花嫁

：聖ベベル宮①

ユウナ救出のため、挙式の場へ乗りこんだティーダたち。僧兵たちを片端か
片づけ、彼女の待つ最上部へと急ぐが、彼らの進撃はそこまでだった。前方
キノック、後方は僧兵たちにふさがれ、一行は絶体絶命の危機へ追いこまれて
まう。その、侵入者の動向に誰もが注目したスキを、ユウナは見逃さなかった
異界送りのため、ゆっくりとシーモアへ近づいていくユウナ。しかしシーモアは
動揺の気配すら見せない。

「いつわりの花嫁を演じてまで[233]、私を異界へ送りたいと？」

あくまで余裕のシーモアをキッと見据え、異界送りをはじめるユウナ。そこに
って入ったのは、総老師マイカ[234]だった。彼は、包囲されたティーダたちを
し示し、その命をはかりにかけさせる。シーモアを受け入れるのか、仲間を
捨てるのか、選択はふたつにひとつ――もとよりユウナに、仲間を見捨てるこ
などできるはずもない。観念したユウナを満足げに見やると、シーモアは、ティ
ダたちの眼前で、彼女の唇を奪う。拳をにぎりしめて激情をこらえ、屈辱に耐
るユウナ。そんな彼女の心情を痛いほど感じ、ティーダの瞳は怒りに燃える。

ようやく口づけを終えるや、シーモアは先ほどの約束をひるがえし、ティーダ
ちを殺すよう冷酷に命じた。ふたたび窮地に立たされる一行。彼らに向けら
た銃口がまさに火を吹こうとしたそのとき、ユウナの鋭い声が響く。武器を捨
なければ身を投げる、とほのめかしつつ、ゆっくり塔の淵へ後退していくユウ
なだめるようなシーモアをにらみ口をぬぐうと[235]、彼女は、心配そうな仲間た
に向かい、そっと微笑んで見せた。

「平気だよ。わたしは飛べる。……信じて」

言うが早いか、ユウナは塔から身を躍らせた。見る間に落下していく花嫁
身体。と、まばゆい光があたりを包み、召喚獣ヴァルファーレの形をなして、召
主の身体を宙空にて受けとめる。あっけに取られる人々を見すえ、ユウナは
ァルファーレとともに、ゆっくりと下降していった。

228 乗員の安否を確かめつつ
あちこち見まわっていると、ティーダ［illegible］カイサールやドナも、機内の［illegible］退治に奔走しているのがわかる。

229 甲板上で迎え撃つ
［illegible］・ーダたちの指示に従って［illegible］位置を変えたり、援護射撃を［illegible］る。ちなみに、甲板上［illegible］の舞台となることはその後も数［illegible］が、ミサイルによる援護が行な［illegible］はこの場面のみ。

230 僧兵軍団のものものしさ
［illegible］ダたちがユウナを奪還にくる［illegible］を予測してか、婚儀の場である聖［illegible］、厳重な警戒体制が敷かれ［illegible］る。僧兵の用いる武具や兵器が、［illegible］反した機械のものであるところ［illegible］寺院の本質がうかがい知れよう。

231 膨大な量の幻光虫が降りそそぐ
［illegible］ら、式場にいた者の大半は、［illegible］の幻光虫の光が舞い落ちて［illegible］めて、飛空艇の存在に気づく［illegible］る。

232 砲火を軽業のようにかわしつつ
［illegible］き突入した6人のなかで、た［illegible］レールーだけはワイヤーを直［illegible］ず、キマ［illegible］に抱きかかえられて

いる。あれほど重そうな衣装を着こみ、しかもハイヒールを履いていては、さすがに、ほかのメンバーのような軽業は無理だったようだ。

※233 「いつわりの花嫁を演じてまで」
ユウナが式に臨んだ理由も、シーモアはすべてお見通しだった。つまり彼は、ユウナの心が自分に向いていないと知りつつ、結婚を成立させようとしていたことになる。

※234 割って入ったのは総老師マイカ
ユウナが異界送りの動作をはじめ、シーモアの身体から幻光虫が浮かびはじめるや、マイカは強硬に止めに入る。一見シーモアをかばっているようだが、実際のところは、シーモアと同じく死人である自分まで異界送りされてはたまらないと思った……のかもしれない。

※235 口をぬぐうと
先ほどの口づけを取り消すかのようなユウナの動作。約束を裏切った卑劣なシーモアへの怒りと、心までは渡していないという意志を見せつけている。

CHECK!

動のシドと静のリン
飛空艇に魔物が侵入しても表情ひとつ変えぬリンと、たちまちいきり立つシド。暴走しがちな族長シドを、冷静すぎるまでに冷静なリンが抑えることで、アルベド族はうまくまとまっているようだ。実際、シドにはリンがいるから大丈夫だ、という意見は、一族のなかからも聞かれる(→P.148の【アルベド男性B】)。

アーロンとキノック
ミヘン・セッション後、互いの道のちがいを確かめ合ったアーロンとキノックは、聖ベベル宮ではっきり敵味方にわかれた。アーロンと対峙したときにキノックが見せる得意げな表情からは、彼の屈折した想いがうかがえる。

いつか見た少年

：聖ベベル宮②

人々がユウナの動向に目を奪われた、その一瞬のスキをつき[236]、ティーダたちもなんとか式場を脱出する。目指すは聖ベベル宮の祈り子の間――そこへ行けば、ユウナと合流できるはずであった。

試練の間へ通じる通路のひとつ[237]に入った一行は、そこで、あり得ないはずのものを目にする。機械式の移動装置に、機械で封印された入口……。エボンの教えがもっとも禁じる機械が、エボンの総本山の中枢で使われているのだ寺院に追われる立場となってなお、教えを固く信じてきたワッカは、思わぬ寺院の裏切りに怒りを隠せなかった[238]。

エボンの総本山というだけあって、ベベルの試練を突破するのは、かつてないほど困難を極めた[239]。どうにかこれを切り抜け、控えの間にたどり着くや、祈り子の間の扉に手をかけるティーダ。掟は関係ない、ユウナの無事が確かめられれば――そんなティーダにキマリも黙って賛同し、ふたりは力を合わせて扉をこじ開ける。

はたしてユウナはそこにいた。花嫁衣装をまとったまま、無心に祈りを捧げるユウナ。その正面に浮かぶ不思議な子ども[240]に目をとめたとき、ティーダは思わず声をあげる。それは、故郷のザナルカンドで幾度も目にした覚えのある、謎めいた少年だったのだ。驚愕するティーダにアーロンは語る。その子どもこそ祈り子――召喚士に召喚獣の力を授けるもの、哀れな死者[241]なのだと……。

交感は終わった。祈り子を自身のなかへ受け入れ[242]、倒れこむユウナ。彼女を抱き起こし、部屋を出ようとしたティーダに、リュックが制止の声をかける。いつの間にか彼らは、キノックひきいる僧兵たちに完全に包囲されていたのだ一行の絶望的な表情を見やり、キノックは勝ち誇ったような笑みを浮かべた。

エボンの真実

：聖ベベル宮③

試練の間で捕らえられたユウナたち一行は、裁判にかけられることになったエボン最高法廷[243]――エボン四老師の前で開かれる絶対の審理場にて、ユウナの罪状が読み上げられていく。老師シーモアに危害を加えた罪。反エボンのアルベド族と組み、騒乱を起こした罪……。反逆の意図を問われたユウナはシーモアの父殺しを暴露し、真の反逆者は彼であると反論。さらに、彼が死人であると告げ、異界送りすべきだと懸命に訴える。動揺するケルク=ロンゾ[24…]に代わって進み出たマイカは、彼女の真摯な訴えを聞き、不敵に笑った。

「死人は異界へ、か……」

と、彼の身体が透明味を帯び、周囲に幻光虫の光が漂いはじめる。マイカもまた死人だったのだ。死人を禁じるエボン寺院の総老師が死人とは……信じられぬ面持ちの一行に、老師たちは口々に説いていく。それは、恐るべき死の論理だった。

「スピラのすべてを支配するのは、死の力にほかならぬ。逆らうだけ無駄というものよ」

死の受容を説くマイカに、ユウナは必死に反論する。『シン』を倒そうとする努力は、すべて無駄だというのか。自分や父や歴代の召喚士、その他大勢の人々の努力や犠牲さえ[245]、すべて無駄だと言うのか。涙ながらに訴えるユウナにマイカは冷然と答える。『シン』は決して倒せない。倒そうとする行為は、民に希望を与えるという点でのみ意味がある[246]のだ、と……。

解決なき継続こそ、エボンの真実だった。そして、それを受け入れられぬユウナは、"反逆者"として断罪される。

死の螺旋

：聖ベベル宮④

正式に"反逆者"の烙印を押された一行は、処分が下りるまでのあいだ、しばし抑留されることになった。アーロンと同じ牢に閉じこめられたティーダは、脱出することをあきらめ、ぽつりとつぶやく。スピラって誰かが死ぬとか殺されるとかばかりだな――そんな彼の言葉を受けて、アーロンは言う。スピラは死の螺旋にとらわれている◆247のだ、と。

「スピラには死が満ちている。『シン』だけが復活をくり返し、死を積み重ねてゆく。永遠にめぐりつづける死の螺旋だ」

やがて、ティーダたちの"処分"が決まった。7人はふたつに分断され、一方は「浄罪の路」と呼ばれる迷路のような地下道へ、もう一方は「浄罪の水路」と呼ばれる水路へと放りこまれる。いずれも、一度入れば生きては出られぬと噂される。"浄罪"とは名ばかりの処刑場であった。

そのころ、ケルクをのぞく3人の老師◆248は、反逆者についての密談を交わしていた。シーモアはユウナの助命を提案するが、マイカにその気はない。

「あの娘はエボンの秩序を乱す◆249。生かしてはおけぬ」

マイカの言葉にうなずいたシーモアは、みずからユウナの始末を買って出る。彼の目付役として同行を告げるキノック。ご勝手に――そう言うシーモアの声は、どこか冷酷に響いた◆250。

意外な刺客

：聖ベベル宮⑤

ティーダ、ワッカ、リュック――浄罪の水路に追いやられたのは、幸いにも全員が泳ぎの得意な者だった。ほどなく合流した3人は、ほかの仲間がその場にいないことを知ると、出口を目指して泳ぎはじめる。

一方、浄罪の路へ放り出されたユウナは、アーロンたちと合流しつつ◆251、出口を探してさまよい歩く。ようやく、外部に通じるとおぼしき道にたどり着いた彼女だったが、そこに待ち受けていたのは、かつて同じ志を確かめ合った召喚士、イサールだった。ユウナの姿を見て、苦渋に顔をゆがませるイサール。反逆者を始末しろ――それが、寺院が彼にくだした命令だったのだ。たとえ相手がユウナでも、どんなに疑問を抱いても、彼は寺院にそむくことができない◆252。

「さあ、召喚獣で勝負だ!」

みずからの迷いを断ち切るように、ユウナへ戦いを挑むイサール。やむなくユウナも召喚獣で応戦し、召喚士同士の激しい戦いがはじまった。召喚につぐ召喚で戦いが長引くにつれ、しだいに双方の明暗がわかれていく。先に精神力を使い果たし◆253、その場に倒れこんだのはイサールだった。がっくりと膝を落としたまま、出口のありかを告げるイサール。彼の心情を察したユウナ◆254は、黙って頭を下げると、彼の言う方向へと急ぐ。

シーモアの野望

：聖ベベル宮⑥／グレート＝ブリッジ①

浄罪の路でふたりの召喚士が死闘を演じていたころ、浄罪の水路のティーダたちもまた、寺院の放った刺客と交戦していた。飛空艇上で戦った聖獣エフレイエのなれの果て――エフレイエ＝オルタナ。激闘のすえにこれを退けると◆255、出口はすぐそこだった。

ベベルと外部を結ぶ長い橋、グレート＝ブリッジにて、無事に合流を果たす7人。だが、一同が再会を喜ぶもつかの間、新たな追っ手が現れる。どこか異様な雰囲気をかもし出すその集団◆256をひきいていたのは、シーモア、そしてキノ

ックであったが、キノックの様子はどこかおかしい。彼はシーモアの手にかかり
すでに息絶えていた•257のだ。
私は彼を救ったのだ――あ然とする一行に向かって、シーモアはとうとうと
りはじめる。死こそが安息をもたらすもの、唯一の救済の手段なのだ、と。その
論理にのっとり、スピラに生きるすべての命を滅ぼすことが、彼の望みだった
そしてユウナは、彼が望みを達するために不可欠な道具だったのだ。
誘うようにユウナへと手を差し出し、シーモアは告げる。
「さあ、ユウナ殿。ともにザナルカンドへ。最果ての死者の都へ。死の力をもっ
スピラを救うそのために、あなたの力と命を借りて、私は新たな『シン』とな
……スピラを滅ぼし、そして救う•258」
言葉の意味もわからず•259、ただ立ちつくす一同。そこにキマリが飛び出し
渾身の一撃をシーモアへとくり出す……が、シーモアは微動だにしない。
「よかろう。ならばおまえにも安息をくれてやろう!」
シーモアが念じるや、彼の連れた兵士たちの身体は瞬時に形を失い、幻
虫へとくずれ去った•260。その力を取り入れて、シーモアは見る間に異様な
――シーモア:異体へと変身をとげる。
「走れ! ユウナを守れ!!」
危機を察したキマリは、自身が盾となることでユウナたちを逃がそうとする
彼の心をくみ、なかば強制的に一行を走らせる•261アーロン。しかしユウナには
キマリを置いて逃げることがどうしてもできない。召喚士を守ることがガードの
べてだ――諭すようなアーロンの言葉を聞き、ティーダは、わが意を得たりと声
上げる。ガードは召喚士を守る。召喚士がどこへ行こうとも、何をしようとも。
らば――! 目と目を見交わし、キマリのもとへもどるユウナとティーダ。ワッカも
ュックも、ルールーも、そして最後にはアーロンまでもが、ふたりにつづいて橋
駆けていく。心をひとつにした一行は、異形のものと化したシーモアに向き合い
真正面から戦いを挑んだ。

聖なる泉で

:マカラーニャの森②

シーモアを退けたティーダたちは、その夜のうちに、マカラーニャの森まで逃
るのに成功する。しかし、長年信じつづけてきたエボン寺院に真っ向から裏
られたユウナは、はた目にも気の毒なほど落ちこんでいた。
聖なる泉のなかに、ひとりしょんぼりとたたずむユウナ•262。その口から紡
れる言葉はどれも、いつもの気丈な彼女からは想像できぬほどに弱々しく、寂
げに響く。もう、がんばるのやめろよ――そう声をかけ、召喚士の真実を知っ
ことを語り、謝るティーダ。だが、彼女の寂しげな様子は変わらなかった•263。

沈みきったユウナを励まそうと、ティーダは思い切って呼びかける。旅をや
よう、ザナルカンドへ行こうと。さかんに明るい話題を持ち出すティーダに、ユ
ナの表情もしだいに輝き出す。ザナルカンドへ行ったら何をしよう? ブリッツ
試合を見て、夜明け前の海を見て……夢見るように語るティーダ。と、ユウナ
瞳から涙がこぼれた。
「できないよ……•264。できないんだよ……。行けないよ……」
それは、いままで精一杯に無理をこらえてきたユウナが、はじめて見せる弱
だった。押し殺した感情がせきを切ったようにあふれ、涙とともに止めどなく
れる。思わず彼女の肩を抱き、そのふるえる唇を唇でふさぐティーダ。かぎり
く優しいその口づけに、ユウナの心も融けていく•265。星のようにきらめく神
の泉のなかで、ふたりは、互いの想いを確かめ合うかのように幾度も抱擁し、
を重ねた。

泉の淵に腰掛け、ふたりは静かに語り合う。旅はつづける――それが、心
解放したユウナが、みずから選び取った道だった•266。同行を告げるティーダに、

※257　キノックはすでに息絶えていた

マイカがシーモアを評価して キノックの殺害まで容認すると 考えにくい。おそらく、この時点から ーモアは、マイカの目の届く範囲内 自分の野望を達成するために 走 たのだろう。

258「シン」となりスピラを滅ぼす」

モアの最終目的は、「シン」とな を破壊すること。その前段 てユウナの究極召喚獣になるた 結婚を通し、彼女との絆を強めよ たのだ。

はいえ、強引に式を挙げたり、連 去 たりしても、究極召喚に不可欠 である"絆"をユウナとのあいだに築け るとは思えない。そもそも死人になっ た点て 究極召喚獣になるという夢 果 せるかは怪しくな ている。に わらず彼はユウナを欲し、しか を重ねることに、彼女を手に入れ る手段を選ばなくなっていくのだ(→※270 それは、ユウナが彼にとって、 道具てはなかったためかもしれ →P 03)

なお、死者の都」「あなたの力と命 を借 て「シン」となり」といったセリ 究極召喚の真実を匂わせている。

259　言葉の意味もわからず

そも「シン」になる」という部分 ータとアーロン以外のメンバ は初耳である。さらに言えば、シ の言葉の意味をすべて理解でき はアーロンのみだ。

260　兵士たちの身体はくずれ去った

喚士ができるのは、せいぜい死者 解することまで。生者を幻光虫単 ま 瞬時に分解するのは、まとも 考えれば不可能だ。

ーモアは、グアド族の血を引 召喚士でもあり 生前から幻 あつかいには長けていた それが死人となることで、より特殊な力を身につけたのであろう。また、彼が連れていた兵士らが、シーモアのために喜んで命を捧げるような者であったことも一因と思われる。現に、すぐそばにいたキマリの身体には影響がおよんでいない。

※261　彼の心をくみ一行を走らせる

アーロンがみなを急がせたのは、キマリの意志を尊重してのこと。彼とキマリは、10年前に約束を交わしたことから、深い部分で通じ合っている。

※262　泉のなかにたたずむユウナ

このときのユウナの姿は、まるで禊(みそぎ)を行なっているようにも見える。旅への迷いを払おうと、または結婚式での苦い思いを浄化しようとしていたのかもしれない。

※263　寂しげな様子は変わらなかった

ユウナにとって、ティーダが何も知らないことは、ある意味幸福だったのだろう。だから、召喚士について全部知った、というティーダの告白は、かえって彼女を沈ませたようにも見える。

※264「できないよ……」

「旅をやめること」と「ティーダのザナルカンドへ行くこと」の両方にかかる言葉。実際、後者はやろうとしてもできないことではある。

※265　ユウナの心も融けていく

シーモアと口づけするときの様子と比較したい。

※266　みずから選び取った道だった

旅のつらさに直面しても、ユウナは旅をつづけることを選んだ。やめてもいいと言われ、自分を見つめ直すことで、彼女は改めて、旅をつづけたいという己の強い意志に気づいたのだ。迷いを乗り越えて道を選び取ったからこそ、以降のユウナは強く、その言動にも揺るぎがない。ガガゼト山などでも、その変化は顕著に表れる。

CHECK!

アーロンの怒り

すでに袂をわかったとはいえ、かつては親友であった者を簡単に殺されたことは、アーロンにとって衝撃だったようだ。シーモア：異体戦でトリガーコマンド「話す」を選ぶと、アーロンの怒りの声が聞ける。

彼女は微笑んで言う。
「最後まで、おねがい……します」
「最後じゃなくて……ずっと」[267]
仲間たちのもとにもどり、旅の続行を宣言するユウナ。彼女がくわしく語らずとも、その晴れやかな様子は、みなの心配をぬぐい去る。彼らの新たな決意を包みこみ、その夜は静かにふけていった。

迷いの広野 ：ナギ平原

マカラーニャの森を北に抜けると、そこはナギ平原だった。歴代の大召喚士たちが、ナギ節をもたらしたとされる場所。幾人もの召喚士が迷い、挫折したという、広漠な大地[268]。しかし、いまのユウナに、もはや迷いはなかった[269]。そんな彼女を見つめ、ティーダは改めて誓う。絶対に死なせない、なんとかするのだ、と。

広大な平原を縦断し、谷にかかる橋を渡ろうとしたとき、一行は何者かに呼び止められる。シーモアの腹心であるグアド族ふたりが、彼らを待ち受けていたのだ。たとえ殺してでもユウナを連れもどすのがシーモアの命令[270]――そう言ってふたりは、巨大な機械兵器、護法戦機[271]をけしかける。だがそれも、心を合わせたティーダたちの敵ではなかった。護法戦機を退けた一行は、平原のさらに北――霊峰ガガゼトを目指し、歩みを進める。

【非強制イベント】ズーク先生

平原の中央にある旅行公司でティーダたちが休息をとっていると、ひとりの男が訪れる。彼は、ルールーとワッカがかつてガードをつとめた人物、ズークだった。現在はベベルの僧官であるズークは、一行に寺院の近況を知らせる。キノック暗殺の犯人として、ユウナたちに処刑命令がくだされたこと。キノックの死についてケルクが老師を辞め[272]、寺院内部に動揺が広がりつつあることを……。寺院の一員である彼が、追われる立場であるユウナらにそのようなことを伝えたのは[273]、ルールーを思いやってのことだった。

「今度は最後まで行けるといいね。なによりも君自身のためだ」[274]
そう言って立ち去る彼の後ろ姿を、ルールーはいつまでも見送っていた。

【非強制イベント】ルールーの過去

大召喚士ガンドフと『シン』の戦いの跡である、ナギ平原の巨大な裂け目。魔物の巣窟と化したその谷の底には、不気味な洞窟が口を開けていた。ここに祈り子がいる――沈痛な面持ちで、一行を洞窟内へと誘うルールー。その洞窟こそ、ルールーがはじめて護衛した召喚士ギンネムが、最期をとげた場所だったのだ。

同地の祈り子像は、かつて寺院から盗まれたものらしい。召喚士を究極召喚で死なせたくない[275]という盗み手の心情は、ティーダたちにも痛いほど理解できた。

複雑な思いを抱きつつ、最深部へと進む一行。と、彼らの行く手をはばむように、幻光虫が集まっていく。そうして姿を現したのは、死人と化したギンネムだった。彼女はすでに人としての意識を失い[276]、ルールーの呼びかけにも応じない。ギンネムの執着を解き放つことが、彼女のガードとしての最後のつとめ――悲しみのなかでそう悟ったルールーは、仲間とともに、ギンネムと対峙。その呼び出した召喚獣、ようじんぼう[277]を退け、ギンネムが異界へ旅立つ[278]のを見届けたとき、ようやくルールーも、過去の苦い思いと決別するのだった。

ユウナの強さ　：ガガゼト山①

ザナルカンドの前に立ちはだかる霊峰ガガゼトは、ロンゾ族の居住地であると同時に、彼らの守護の対象となっていた。

山門へと足を踏み入れるや、たちまちティーダたち一行は、ロンゾの戦士たちに取り囲まれた。エボンの教えを信じる彼らは、一行を"反逆者"となじり、山から追い出そうとする。しかしユウナは引き下がらなかった。教えをゆがめ、民を裏切る寺院に従うつもりはない――毅然とした彼女の態度に、内心では寺院に疑問を抱いていた族長のケルクは、激しく心を揺さぶられる。反逆者として民に憎まれつつも、なぜ命を張って旅をつづけるのか？　ケルクの問いに、ユウナは微笑んで答えた。

「スピラが好きです」

自分を犠牲にしてでも、大好きなスピラの人々にナギ節という贈り物を届けたい――何よりも勝るその想いこそ、ユウナの強さの源であった。彼女の大きな愛と、それゆえの固い決意に、ケルクを含めた周囲の者はみな心を打たれる◆279

ロンゾの誇りを賭けて　：ガガゼト山②

族長ケルクの許可を得て、山頂を目指し歩きはじめた一行だったが、そんな彼らの前にビランとエンケが立ちはだかる。ふたりの狙いはキマリただひとり。故郷ガガゼトを一度でも捨てたキマリは、彼らにとって、霊峰に足を踏み入れるに価せぬ弱者だったのだ。山に入るだけの実力を見せるため――そして過去と決別するために、キマリは単身、ビランとエンケに戦いを挑む。

ロンゾの誇りを賭けた両者の戦いは、キマリに軍配が上がった。雄々しく大地を踏みしめるキマリには、ビランに歯が立たなかったころの面影はすでにない。キマリの強さと成長ぶりを肌で感じ取り、いさぎよく負けを認めるビランとエンケ。キマリの勝利をたたえるビランの声が、山々に朗々と響きわたる。さらにビランは、キマリに誓う。かつて彼のツノを折ったつぐないとして、追っ手の侵攻を一族かけて食い止める、と……。ロンゾ族の祈りの歌に送られて、ティーダたちは山道を進んでいく。

発覚　：ガガゼト山③

寒風吹きつける長い山道を、ひたすらに歩むティーダたち。道のかたわらに残る墓標◆280を見るたび、志なかばにして同地で果てた召喚士の無念を、一行は胸に刻みこむ。と同時に、旅の最終目的地ザナルカンドに確実に近づきつつあることを、彼らはおのずと実感していくのだった。

道は峠に差しかかった。このまま進めば、ユウナは究極召喚を手に入れてしまう……あせるリュックをティーダがなだめていると、彼らを追うようにひとりの男が現れる。それは、ほかならぬシーモアであった。

「ほう……ジェクトの息子か◆281」

ティーダの姿を見て不敵に笑うシーモア。単独で彼を防ごうとするティーダだったが、ほどなく仲間が駆けつける◆282。シーモアの言葉にも応じず、異界送りに取りかかろうとするユウナ。シーモアは、そんな彼女を鼻で笑うと、キマリを"ロンゾの生き残り"と呼び、含みを持たせて語りはじめる。彼は、ふもとにいたロンゾ族をみずからの手で葬ってきた◆283のだ。同胞の死を悟り、衝撃を受けるキマリ◆284。その反応を満足げに確かめたシーモアは、悲しみをいやす手段として、改めて死を提唱する◆285。

「スピラ……。死の螺旋にとらわれた、悲しみと苦しみの大地。すべて滅ぼしいやすために、私は「シン」になる。そう、あなたの力によって」

彼の不可解な言葉にとまどい、表情をこわばらせるユウナ。彼女をかばうよにティーダが前に出ると、シーモアは、今度はティーダへと呼びかける。

「私が新たな『シン』となれば、おまえの父も救われるのだ」◆286

胸の奥を見透かしたようなその言葉に、思わず激高するティーダ。そんな彼哀れみの目で見やると、変身をとげたシーモア──シーモア：終異体は、一行なげきを断ち切ると称して襲いかかってきた。

以前にも増して強力な攻撃をくり出すシーモアを、死闘のすえに撃破したテーダたち。しかし、彼の謎めいた言葉は、ユウナの胸に引っかかりを残す。ウナの力で『シン』になる、とは？　シーモアが『シン』になるとジェクトが救わる、とは？　真剣なまなざしで問いつめられ、ティーダはついに打ち明ける。

「『シン』……オヤジなんだ」

あまりのことに衝撃を受ける一行◆287。それはユウナも同じだったが、だかと言って『シン』を倒す決意は曲げられない。苦しみながらも打倒『シン』を告るユウナに、ティーダも、それが父の望みだとうなずいて見せた。

祈り子は語る

：ガガゼト山

峠を越えた先に広がるその奇妙な光景は、一行の目を瞬時に奪った。そこあったのは、岩壁に同化するように折り重なる、祈り子たちの群れ◆288……。ぐ脇には、青白いスフィアのような柱◆289が、はるか天空へと伸びていた。

この無数の祈り子たちの夢を引き出し、何かを召喚しているものがいる◆2──召喚士ゆえの鋭さで、直感するユウナ。そのようなことができるのは、並れた力の持ち主◆291にちがいなかった。誰が、何を、何のために？　事情をっている様子でありながら、アーロンは口をつぐむ。彼がそうする理由は、いまティーダにも理解できた。自分の物語なのだから、自分の手で答えを見つけなては──そうつぶやいて壁に手を当てるやいなや、ティーダの意識は飛んだ。

やがてティーダは、故郷のザナルカンドにいる自分◆292に気づく。しかしそには、ティーダ以外ひとりの住人も見当たらない。導かれるように「自宅」へ帰てきたティーダを、見覚えのある少年が迎える。彼こそは、記憶の端々に残る郷の住人であり、ベベルで見た祈り子だった。不可解な現状を"夢"と片づけうとするティーダに、祈り子の少年は告げる。

「キミは夢を見てるんじゃない。キミが夢なんだ」

1000年前に実在した、召喚士の街ザナルカンド◆293。その住人たちが祈りとなり、永遠に残る思い出としてとどめようとした夢の街──それが、ティーダザナルカンドだった。ティーダが暮らしていた街も家も、ティーダの家族も、そしティーダ自身さえも、祈り子たちの造り上げた夢だったのだ。

「ずっと夢を見てて……なんだか疲れちゃった◆294。ねえ、キミとキミのお父さなら、僕たちを眠らせてくれるかな◆295。キミとお父さんは『シン』に触れた◆29スピラをめぐる死の螺旋、その中心にいる『シン』にね」

混乱するティーダに、少年がかぶせるように言う。

「もう少し走ってみせてよ。キミは夢を終わらせる夢◆297になれるかもしれない…

仲間たちの再三の呼びかけを受け、ティーダはようやく意識を取りもどした心配するみなを安心させようと、カラ元気を出してみせるティーダ。だが、祈りの少年の言葉は、彼の胸に重くのしかかっていた◆298。

聖地を間近に　：ガガゼト山

山頂への道は、雪深い登山路、祈り子群を経て、細長い洞窟に伸びていた
洞窟の内部は、複雑に入り組んだうえにところどころが水没し、湖に似た地
を形作る。そのような場所は、泳ぎの得意な3人の腕の見せどころだった。彼
が、水没部の奥に設けられた試練を突破すると、道はようやく切り開かれる。

行く手にぼんやりと光る出口を目指し、歩みを進める一行。そのときアーロ
がユウナに告げた。聖地へ近づく召喚士への試練として魔物が待ち受けてい
が、その魔物を送りこんだのは、かの伝説の女性、ユウナレスカである、
1000年前の英雄が死人としてザナルカンドに残っている――衝撃の事実であ
たが、いまのユウナに恐れはなかった。

彼らが洞窟を抜けるが早いか、アーロンの言う魔物――聖地のガーディアン
襲いかかる。一同が力を結集し、これを打ち倒すと、山頂はすぐそこだっ
旅の終わりを実感し、感慨にふけるティーダとワッカ。そんなふたりを見てアー
ンは、10年前の己を振り返る◆299。

「何かを変えたいと願ってはいたが……結局は、何もできなかった。それが…
俺の物語だ」◆300

そう語るアーロンの横顔は、どこか哀愁を帯びていた。

一行が山頂へたどり着いたとき、もう陽は落ちかかっていた。夕暮れのなか
山裾の都市を見下ろすティーダの胸に、さまざまな想いが去来する。聖地ザナ
カンド――故郷かもしれないと思っていた場所。眼下に広がるそれは、風化
た建物が無数に建ち並ぶ、まぎれもない遺跡だった。しかし、いまの彼には、
うひとつの事実のほうが、はるかに重要な意味を持って胸に突き刺さる。旅
終着点が――ユウナの運命を決めるときが、すぐ間近に迫っているのだ。

背負う思いはみな同じだった。たまらずリュックが声をあげるも、ユウナの決
は動かない。なだめるように微笑み、リュックの肩を抱くユウナ。そのとき、彼
の袂から、ひとつのスフィアが落ちる◆301……。

みなが通り過ぎるのを待ってから、ユウナの落としたスフィアを拾い、再生す
ティーダ。それは、ユウナの覚悟の証だった。なつかしい夕暮れのミヘン街道
スフィアのなかの彼女は語る。アーロン、キマリ、ワッカ、ルールー……ガードの
んなへの深い感謝◆302。そして、ティーダへ寄せる想い◆303を……。

彼女の想いを確かに受けとめ、ティーダは遺跡への道をくだっていく。

思い出の時は過ぎて　：ザナルカンド遺

沈みかけた太陽が、燃えるような最後の輝きを、あたり一帯に放っていた。
ずれ、荒れ果てた遺跡のなかで、7人の旅人たちは、無言のまま、ただ焚き火
囲む。最後の一歩を踏み出す前の、つかの間の休息の時間。このひとときを
いつまでも共有していたくて――。

“最後かもしれないだろ？　だから、全部話しておきたいんだ”

そうティーダが口火を切ってから◆304、またたく間に時は過ぎ――いつしか
たりには夜の闇が忍び寄っていた。思い出話もとうに尽き、もはや出発を引き
ばす理由もない。それでも無理に話題を作ろうとするティーダに、ユウナは微
みながら、しかしきっぱりと言う。

「思い出話は……もう……おしまいっ」

出発の時はきた。かたわらに突き立てた武器を手に取り、奥へと進む一
ユウナにうながされ、ティーダもまた、故郷の姿をかすかに残す遺跡の道◆305
と、足を踏み出していく。彼方に見える建物には、無数の幻光虫が作る光の
が流れこみ、異界にも似た雰囲気◆306が漂っていた。

過去の幻影　：エボン＝ドーム①

道の奥にそびえ建つ、朽ち果てたドームへとたどり着いたティーダたちは、奇妙な僧官※307の迎えを受ける。ユウナレスカのもとへとうながされ、ドーム内に足を踏み入れた一行。そこで彼らは、かつて同地を訪れた者の映像を、つぎつぎと目の当たりにしていく。100年前の大召喚士ヨンクンとガード※308、幼いシーモアとその母親※309、そしてブラスカ一行※310……過去の断片をとどめ、再生するそのドームは、建物自体があたかも巨大なスフィアのようであった。

最深部へとつづく回廊の奥には、二重の試練が待ち受けていた。これまでの寺院でも経験したような仕掛けと、それを解くと出現する守護者――魔天のガーディアンとの戦い。その両方を乗り越えた一行の前に、いよいよ、究極召喚の祈り子への道が開かれる。アーロンの言葉を受け、ひとり祈り子の間へ向かうユウナ。そのときティーダは、父の声をかすかに耳にする。

"ああん？　究極召喚がねえだぁ!?"

ティーダがその声を聴くのと、ユウナが仲間を呼びにもどってくるのとは、ほぼ同時だった。

「アーロンさん！　みんな、きて！」

究極召喚の真実　：エボン＝ドーム②

祈り子の間の中央に置かれていたのは、祈り子の宿っていない、ただの石像だった※311。究極召喚がないと動揺する一行に、ドームの前で会った僧官は告げる。ユウナレスカが、新たな究極召喚を授けてくれる、と。その目で真実を確かめるため、一行は意を決して大広間へと進む。

遺跡の一部だというのに、その広間だけは、まるで時間が止まったかのように不自然な輝きに満ちていた※312。やがて奥の扉が開き、涼やかな足音とともにひとりの麗人が歩み出る。言い伝えそのままの美を誇り※313、圧倒的な存在感を漂わせる伝説の女性――ユウナレスカ。が、その口から発せられた言葉に、一同は思わず耳を疑う。

「あなたが選んだ勇士をひとり、わたしの力で変えましょう。そう……あなたの究極召喚の祈り子に」

究極召喚。それは、召喚士と強い絆で結ばれた者の命を犠牲とすることで、はじめて得られる力※314だったのだ。

祈り子となる者を選べというユウナレスカの言葉に、とまどうユウナたち。その眼前で、同様の選択を迫られたブラスカたちの、10年前の顛末が明かされる。息子への想いを抱えつつも、ブラスカの究極召喚となるべく命を捧げたジェクト。自身のもたらすものが永遠のナギ節となる可能性を信じ、「シン」との戦いに身を投じたブラスカ。そして……何も変わらなかった。ふたりの覚悟も犠牲も、死の螺旋に飲みこまれただけだったのだ。

ユウナレスカの言葉にそのまま従っても、過去のあやまちをくり返すだけではないのか。ユウナや、誰の犠牲もなく、「シン」を復活させずに倒す――それは、かなわぬ望みなのか。"青くさい"ティーダの言葉が、全員の心を揺さぶり動かす。

1000年間敷かれたレールの上を走るのではなく、新たな道を探すため、彼らは、無限の可能性※315に賭けることにした。

※307　奇妙な僧官

[illegible]ノこと化したこの老人は、ユウナ[illegible]カのかつての従者――すなわち、[illegible]ボン寺院が成立する以前に生きてい[illegible]人物である。格好はエボン寺院の僧[illegible]と同じでも、厳密には異なる種類の者なのだ。

※308　大召喚士ヨンクンとガード

[illegible]を救うためならば、私の命な[illegible]で捧げましょう」というヨンクン[illegible]トのセリフは、究極召喚の真実[illegible]ての伏線。このガードの女性が、[illegible]にヨンクンの究極召喚――果ては[illegible]となったと想像できる。

※309　幼いシーモアとその母親

[illegible]が幼少のころ、母親とともに[illegible]=ドームを訪れていたことが[illegible]される。「私には、もう時間がない[illegible]うセリフからわかるとお[illegible]その母親はこのとき、自分に[illegible]ていることを悟っていた。[illegible]自分の命を、せめて息子の[illegible]最大限役立てようと考えて、彼[illegible]モアの究極召喚の祈り子にな[illegible]たが、我が子を想うがゆえ[illegible]動は　結果として、息子に[illegible]らせてしまう。
→P.74【バージの

※310　ブラスカ一行

「私は悲しみを消しに行くのだ」というブラスカのセリフは、ユウナレスカとユウナのやりとりにおける、「父さんの願いは悲しみを消すことだった」というユウナのセリフにつながっている。

※311　ただの石像だった

歴代の究極召喚の祈り子像は、どこにも見当たらない。これは、究極召喚が発動し『シン』が倒されると、究極召喚獣が幻光虫単位で新たな『シン』に作り変えられると同時に、その祈り子像も消滅するためだ。

この理屈で行くならば、ゼイオンの像も当然、1000年前に消滅していることになる。すなわち、エボン=ドームの祈り子の間にある“ゼイオンの祈り子像”は、力を「失った」のではなく、もとから力を持っていなかったのだ。「究極召喚がある」という言い伝えを形として残すために、魂のこもらぬただの像が安置されていたのだろう。

※312　不自然な輝きに満ちていた

ユウナレスカが外見を取りつくろっていたに過ぎない。そのため、対ユウナレスカ戦後は部屋の様子が一変する。

※313　言い伝えそのままの美を誇り

ティーダたちの前に現れたユウナレスカは、各地の寺院に置かれた像や、グアドサラムのスフィアの映像と同じ外見をしている。このように彼女が1000年前の姿を保っていられたのは、エボン=ドームという、幻光虫の濃度が高い環境にとどまっているため。もっとも、実際の彼女の身体は、なかば魔物と化しているのだが。

※314　命を犠牲として得られる力

究極召喚は、祈り子とその召喚者の絆があってはじめて成り立つもの。ある者にとっての究極召喚獣も、祈り子と絆を持たぬ別の者にとっては、ただの召喚獣となる。たとえばアニマは、いわばシーモア専用の究極召喚獣であって、ユウナが用いても『シン』を分解することはできない。

※315　無限の可能性

同じ“無限の可能性に賭ける”でも、10年前のブラスカたちとティーダたちの取った行動は異なる。

ブラスカやジェクトの賭けは、「究極召喚を授かり、それを用いる」という従来の方法にのっとったものでしかない。しかもそれは、「命を捧げればどうにかなるかもしれない」という、完全に自分たちの意志を離れた賭けだ。究極召喚以外の可能性を想定していない、視野のせまい賭けだ。

一方、その息子世代であるティーダたちは、究極召喚という方法を用いること自体に疑問を持ち、それまで以上の方法を求めて賭けに出る。そこには、父親たちと異なり、みずからの手で運命をつかみとろうという積極的な意志がある。

決断の時

：エボン=ドーム

満天の星空を模したドームの最深部、魔天。一般の常識も物理法則も及ばぬ
他と隔絶したその空間にて、1000年の理の実体が明かされていく。
究極召喚は、『シン』を消し去る手段ではなかった。使えば新たな『シン』を
む、悲しみを一時的に忘れるための方便に過ぎなかった。
それは希望だとユウナレスカは語る。人の罪が永遠に消えぬように●316、『
ン』も、『シン』のもたらす悲しみも消えないのだから——。消せぬものを抱え
生きるために不可欠な希望●317、不変の日々を送るための拠りどころ。それ
究極召喚でありエボンの教えなのだと、1000年の時を見据えてきた死人は語る
しかしユウナと仲間たちは、そんな死の論理にからめ取られはしなかった
ユウナレスカの言う希望も、悲しみを消そうともしない者のまやかしに聞こえた
「悲しくても……生きます●318。生きて、戦って、いつか！　いまは変えられな
運命でもいつか……かならず変える！　まやかしの希望なんか……いらない」
生きて運命を勝ち取ろうとするユウナ。だが、その姿は、死の積み重ねによ
て永遠の調和を保とうとするユウナレスカの目には、希望を否定する哀れな愚
として映る。
「悲しい闇に生きるより、希望の光に満ちた死を」●319
言うが早いか、ユウナレスカの優美な姿は、おぞましくも好戦的なそれに変
した。張りつめた空気があたりを覆う。そのとき、みなに決断をうながしたの
アーロンだった。死んで楽になるか、生きて悲しみと戦うか——死の螺旋をつ
けるか否かの、運命の分かれ目であるこの瞬間を、アーロンは待ちつづけて
たのだ。そして、彼の呼びかけを受けるまでもなく、仲間たちは道を選び取っ
いた。もがき苦しみつつも、物語をつづける道を——。

朝日のなかで

：エボン=ドーム

スピラの救世主たるべく君臨してきたドームの主は、いまや美の衣を脱ぎ捨て
死神と化した。醜悪な外見を露呈するごとに、その攻撃も凶悪さを増していく
しかし、ユウナたちは決して屈しない。長い、長い戦いの果てに、ついに力
きるユウナレスカ。永久に生きるエボン=ジュが新たな『シン』を生み出す……
めいた言葉を遺して彼女は消え、同時に究極召喚も永遠に失われる。だが、
分たちがなしたことの重大さにおののいている時間など彼らにはなかった。
当の戦いはこれからなのだ。
思いも新たに出口へ向かうティーダたち。そのときアーロンが、自分の正体
ティーダに告げる。彼も、マイカらと同じく死人だった。仲間の仇を取ろうとし
ユウナレスカの返り討ちに遭い●320、キマリにユウナを託して力尽きた彼は、
の後10年ものあいだ、ティーダを見守ってきたのだ。それは、ジェクトとの約束
守るためだった。「息子を頼む」●321というジェクトの最後の願いをかなえるた
に——。
一行が外に出たとき、すでに夜は明けはじめていた●322。まぶしい朝の光
受け、白々と輝くドームの廃墟。そのかたわらには『シン』が、まるで彼らの帰
を待っていたかのように、静かにたたずんでいた。
“オヤジ……もう、究極召喚はないんだ。でも、なんとかするから。もう少し…
待っててくれよな”
ティーダの言葉を解したかのように、ゆっくりと背を向ける『シン』。すぐそこ
はシドの飛空艇が、一行を迎えにきていた。

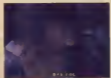
※316　人の罪が永遠に消えぬように
「罪」とはさまざまな解釈が可能な言葉だ。ここでユウナレスカが言うように「永遠に消えないもの」とする考えも、エボン寺院が掲げるように「いつか消えるもの」とする考えもある。そのように明確な定義のない言葉だからこそ、人々に希望を持たせる口実として、エボンの教えのなかに取り入れられたのだ。もっとも、教えの言葉を純粋に信じていたルールーやワッカにとって、教えのなかの罪の定義をくつがえすようなユウナレスカの言葉は、れっきとした裏切りである。

※317　不可欠な希望
ユウナレスカが1000年ものあいだ[illegible]にしがみついていたのは、スピラの存続を願ってのことだ。その大義のもとには、究極召喚で召喚士やガードの命を落とすのも、やむをえぬものと見なしている。「シン」が不滅のものと考える彼女にとって、現状維持こそ唯一の手段なのであり、その点はマイカ総老師と同じだ（→※249）。
[illegible]たちとユウナレスカは、ともに[illegible]ことめを想っている。両者のちがいは、単純化すれば、「シン」が倒せると見るか見ないか（＝新しい方法を試すか否か）でしかない。だが、それこそが決定的な差なのだ。
[illegible]エボン＝ジュとの関係を踏まえれば、ユウナレスカについて別の見方をすることもできる（→P 105）。

※318　「悲しくても……生きます」
[illegible]を知ってなお、自己満足的な犠牲を[illegible]選ぶこともユウナにはできた。エボンの教えに疑いを持たなかったころの彼女なら、迷わずそうしていただろう（→※113）。だが、苦しんでも本当の解決策を見いだそうと決意したところに、ユウナの成長の跡がうかがえる。

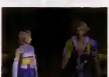
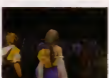
※319「希望の光に満ちた死を」
自身の価値観を一方的に押しつける、ユウナレスカという人物の独善性が伝わってくる。このような考えかたや、死を安息と見なす部分は、シーモアにも共通するところ。

※320　ユウナレスカの返り討ちに遭い
対ユウナレスカ戦直前に、10年前のアーロンが「ふざけるな！」と言ってユウナレスカに斬りかかる映像が出現するが、それが返り討ちの場面だ。アーロンの右目の傷は、このときの名残り。

※321　「息子を頼む」
ジェクトがティーダのことを頼む場面からは、息子への彼の愛がストレートに伝わってくる。ティーダが泣き虫なことも、バカにしていたのではなく、じつは心配していたのだ。ティーダにとってこの場面は、父の自分への感情を理解するための決定打となる。

※322　夜は明けはじめていた
究極召喚を消して出てきたときに夜が明けていたというのは、新たな時代の幕開けを感じさせる。

CHECK!
散りぎわのユウナレスカ
スピラの滅亡を危惧しゼイオンに許しを請う、散りぎわのユウナレスカからは、スピラを真に愛する想いが伝わってくる。彼女は最期まで、究極召喚こそ唯一の救いだと信じていたのだろう。

真実は教えの外に

：飛空艇

究極召喚をみずからの手で消した以上、『シン』を倒す方法は新たに見つけばならなかった。史上はじめての試みであり、手がかりはほとんどない。しいあげれば、『シン』がジェクトであり、ティーダと通じ合っていることぐらい……むティーダの突破口となったのは、キマリの言葉だった。

「教えのなかに答えはない。答えは教えの外にある。教えのなかと外を知れ答えは見つかる」

教えのなかを知る者といえば、マイカ総老師以外にない。ベベルでマイカのを聞こう——みなにそう呼びかけるため、ティーダがブリッジへもどると、仲間ちも名案を思いついていた。祈りの歌を聞けば『シン』はおとなしくなる。ならに祈りの歌を利用すれば、自分たちの手で『シン』を止めることができるかもしれいというのだ。希望を新たに、彼らは一路ベベルへ向かった✳323。

【非強制イベント】バージの寺院で

ティーダがスピラではじめて訪れた場所、海の遺跡——かつてのバージ＝ボン寺院には、何かが隠されているという噂✳324があった。同地を訪れたティーダたちは、寺院近海に巣くう魔物、ジオスゲイノ✳325を退けて最深部へ向かい祈り子像✳326を発見する。ユウナの祈りに応えて姿を現したその祈り子は、ボン＝ドームに幻影をとどめていた女性——シーモアの母であった。

シーモア母子の悲しい過去が、彼女の口から語られる。ふたつの種族のはまで、シーモアが孤独に苦しんだこと。そんな息子を想ってみずから祈り子にったが、かえってシーモアの心をゆがめてしまったこと……。そう打ち明けると彼女は、自身の力をユウナに託す。

「暗黒の召喚獣、アニマ。呪われた闇の力で、あの子がめざした『シン』を消してください。それが、あの子へのせめてものつぐないです……」

子を想う母の悲痛な願いを、ユウナは確かに受けとめた。

不滅のからくり

：グレート＝ブリッジ②

ベベルの正門にたどり着くや、たちまち一行は"反逆者"として、僧兵たちか銃を向けられる。そこに仲裁に入ったのは、門衛の監督官に昇格したシェリンダだった。彼女の話によると、寺院はユウナたちを追うのをやめ✳327、反逆者というのもアルベド族のデマとして片づけようとしているらしい。寺院の混乱ぶりをの当たりにし、その身勝手さにあきれつつ、一行はマイカのもとへ向かう。

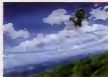
寺院を揺るがす立てつづけの事件に、さしものマイカも憔悴しきっていた。そこにティーダたちが現れ、ユウナレスカを倒し究極召喚を消したことを告げると、マイカは激しく動揺。"『シン』はエボン＝ジュを守る鎧"という謎めいた言葉を残し、絶望のうちに消滅してしまう✳328　ろくな手がかりもつかめず、途方に暮れる一行。そのとき、ティーダとユウナの前に✳329、あの祈り子の少年が現れた。

聖ベベル宮の祈り子の間で、祈り子の少年はふたりに語る。かつての召喚士のなれの果てであり、『シン』の内部にて永遠の召喚を試みている存在——エボン＝ジュ✳330。それがいるかぎり、『シン』は永遠に消えない。究極召喚獣を用いても、エボン＝ジュはそれに乗り移り、新たな『シン』に作り変えてしまう✳331のだと。そして、エボン＝ジュを倒すときには、かならず自分たち召喚獣を呼ぶように、と念を押すのだった。理由もよく飲みこめぬままにユウナがうなずくと、祈り子は、つづけてティーダに言葉をかける。

「すべてが終わったら…僕たちは夢見ることをやめる。僕たちの夢は…消える」✳332

「うん。あんたたち、長いあいだがんばったもんな」
「……ごめん」
　それは、ティーダと祈り子だけに通じる会話だった。内容は理解できぬまでも、ふたりの会話の調子に、どことなく不安を覚えるユウナ。だが、彼女の気持ちを思えばこそ、ティーダには真実を告げることができない。何も隠してない——そう言って立ち去るティーダの背に、ユウナの声がぽつりと響く。
「ウソ……下手だね」◆333

天に響く祈りの歌

：飛空艇⑤

「シン」のなかにいるエボン＝ジュを倒す——。
　目的がひとつにしぼられ、あとは、いかに祈りの歌を利用して「シン」のスキを作るかにかかっていた。"空飛ぶ船が祈りの歌を歌ったら、みんなも一緒に歌ってください"——そうスピラ中の人々に伝えるよう、事前にシェリンダに頼みはしたが、うまくいく保証はどこにもなかった。
　決戦のときはきた。飛空艇から祈りの歌を流し、意を決して甲板に上がった一行は、足元から祈りの歌に包まれる。それは、スピラ中の人々の大合唱だった。誰もが彼らの勝利を願って歌っているのだ。人々の期待を一身に浴び、奮い立つティーダたち。と、そのとき「シン」から、天地を一瞬にして断ち切るほどすさまじい威力を持つ重力攻撃、テラ・グラビトンが放たれる。その攻撃のカギをにぎるとおぼしき腕◆334を狙って、ティーダたちの戦いがはじまった。
　ティーダたちが死力をつくしたあと、シドが飛空艇の主砲◆335を用いて、トドメの一撃を放つ。左、そして右と、立てつづけにもげ、落下していく「シン」の腕。あとはいよいよ本体を残すのみとなったそのとき、飛空艇の主砲が壊れてしまう。もはや出直すしかないのか……ひるみかけた仲間たちの耳に、ティーダの力強い声が響いた。
「勢いがあるときは勢いに乗るッス！　これ、ブリッツの鉄則!!」
　異を唱える者は誰もいない。それどころか、ティーダにも先駆ける勢いで◆336真下に見える「シン」の背へと、みなつぎつぎに飛び降りていく。連戦につぐ連戦での疲れをものともせず、彼らが背部のコアにトドメを刺すと、力を失った「シン」はまっ逆さまにベベルへ墜落◆337、そのまま動きを停止した。

【非強制イベント】種族の垣根を越えて

　最終決戦のときは間近に迫っていた。と、ワッカが、ついぞない真剣な顔つきでシドと向き合い、自身の思いを打ち明ける。
「オレ……アルベドのこと、なんにも知らなかった◆338。よく知らないくせに、話聞こうともしねえで……毛ギライしてたんだ」
　アルベド族に対する数々の非礼をわび、深々と頭をたれるワッカ。シドは笑って答える。世のなかにはいろんなヤツがいるのだ、と。エボンの教えがなくなり、種族の垣根が消える——そんな時代は、すぐそこまでやってきているのかもしれなかった。

決別の予感

：飛空艇⑥

「シン」との戦いも、ようやく大詰めを迎えようとしていた。しかし、ユウナの胸にはいくつかの懸念が残る。祈り子の少年の謎めいた言葉は、何を意味しているのか……。甲板でティーダに心中を打ち明けるユウナ。そのやりとりのなかで、ふたりは気づく。少年の言う"協力"——エボン＝ジュと戦うときに召喚獣を呼び

出すというのが、いかに残酷な意味◆339を持つかということに……
祈り子を休ませてやろう――気を取り直させるように声をかけるティーダ。が
ユウナの不安はまだ残っていた。
「祈り子様、夢見ることをやめるって言ってた。夢は消えるって……言ってた。と
ういう意味かな？ ねえ、エボン＝ジュは『シン』の中で何を召喚しているのかな」
「祈り子の……夢」
「キミは……消えないよね」◆340
そのときだった。『シン』が、背から新たに翼を生やし、ゆっくりと飛翔する。そ
の様子はまるで、ティーダらの訪れを待っているかのようだった。
主砲の修理はいまだ終わらず、飛空艇の援護射撃は望めない。もはや、真正
面から行くしか方法はなかった◆341。ふたたび甲板へ出た一行は、必殺の重
攻撃の脅威を間近に感じつつ『シン』に決戦を挑む。ティーダたちの渾身の攻撃
を受け、ゆっくりと裂ける『シン』の巨大な口。内部に待ち受ける何者かの不気
味な気配を感じつつ◆342、彼らは、飛空艇ごと『シン』の体内へと進んでいく。

シーモアの最期

：『シン』の体内①

『シン』の体内には、ひとつの世界が開けていた。圧倒的な濃度の幻光虫が
る、広大な心象風景。それは、『シン』を構成するさまざまな人々の想い
1000年ものあいだ蓄積された亡き人々、現在『シン』の核をなすジェクト、さらに
その内部に巣くうエボン＝ジュの心を、映し出しているかのようだった◆343。
ジェクト――そしてエボン＝ジュを求め、最深部へ歩みを進めるティーダたち
そこに立ちはだかったのは、またしてもシーモアだった。吸収されるという形で
『シン』との一体化を果たした◆344彼は、破壊の野望を達するため、その障害と
なるティーダたちに襲いかかる。
絶望に塗りつぶされた闇の力でもって、一行を屈服させんとするシーモア。が
いまやスピラで唯一の希望を背負うティーダたちは、決して退かない。死してな
お深き執念にとらわれつづけたシーモアに、はじめて生じる焦り。その動揺を
いて、ユウナは異界送りの舞いを舞う。
「私を消すのは、やはりあなたか◆345。私を消しても……スピラの悲しみは消え
はしない」
自分が利用するはずだった女性――ユウナの手によって、彼の身体はゆっく
と溶け、霧散していった。

父の背を前に

：『シン』の体内②

体内に展開する無数の景色を越え、いつか見た寒々しい世界◆346を抜けて――
ようやく彼らがたどり着いたその戦いの舞台は、かの男の最盛期を想起させた。
まばゆいスポットライトに照らされた、機械じかけのスタジアム。宙空に誇らし
げに浮かぶ、象徴的な文字。わき起こる歓声、詰めかけた観衆のざわめきまで
もが、奇妙にゆがみつつも再現されていた◆347。

ずっと追い求めてきた父の姿がそこにあった。『シン』に完全に支配される前
の最後の理性を保って、息子たちの訪れを待ち、たたずんでいた。
10年ぶりの父子の再会――否、それは、真の意味ではじめての対面だったか
もしれない。だが彼らに、感慨にふける時間などなかった。
かけ声とともにジェクトの身体が光に包まれ、巨大な究極召喚獣へと姿を変え
る◆348。それが決別の合図だった。
「すぐに終わらせてやるからな！　さっさとやられろよ！」
最後の戦いがはじまった――。

【Fin】

339 残酷な意味

　　　　　を乗り移らせ、そのつ
　　獣ごと倒すとは、祈り子自身を
　　す　たと　うことに、ユウナもティ
　　　ここではじめて気づく。みず
から　消滅を選んだ祈り子の想いは、
　　召喚獣戦でうかがい知ること
ができる

340 「キミは……消えないよね」

　　　　　ウナは、この時点で、
　　を倒　ときにティーダが消え
　　　んやりと気づいている。

341 真正面から行くしか方法はなかった

　　　飛び移ろう、とブ　ジで
　　　呼びかけたときに応じるの
　　336と同し　ティーダへの好
　　　　高い人物(→P 440)。

342 不気味な気配を感じつつ

　　体内に突入　たときに聞こえ
　　　笑い声と　周囲に映し出さ
　　大　　のイメージは、「シン」に
　　　　ーモアのもの　内部で
　　待　ことを暗示している。

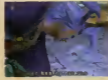
343 心を映し出しているようだった

　　　　文字が　ていること
　　　　　に　た景色が展開す
　　　　幕が不安な色に彩られて
　　　　　に取りこまれた者
　　　　すれば納得できるだろう。

344 シンとの一体化を果たした

　　　　　ィ　ダたちに倒され、
　　　　崩壊した　ーモアの身体
　　　　　　　の体内に取り
こまれ、内部で再構築された。この時点の彼は、すでに死人ですらない。

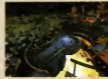
※345 「私を消すのは、やはりあなたか」

ユウナの手で葬られることを、シーモア自身が予期していたと思える言葉。むしろ彼は、心の奥底でそれを望んでいたのかもしれない。それでもシーモアが"死の安息"へと身をまかすことなく、しつこいほどにとどまりつづけたのは、みずからの手で螺旋の終焉をもたらさねばと思ってのことだったのだろうか(→P 103)。

※346 いつか見た寒々しい世界

「シン」の体内・悪夢の中心は、ミヘン・セッション後にティーダが垣間見た、死者のさまよう空間に酷似している(→**※128**)。

※347 奇妙にゆがみつつも再現されていた

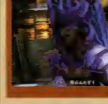
「シン」の現在の核となっているのはジェクトだ。そのため、「シン」の体内の奥へ進む――すなわち、ジェクトへと近づくほどに、周囲の光景もジェクトの心情を色濃く映し出すようになる。最深部はその最たるものであり、彼の郷愁やブリッツへの情熱が全面に表れているのだ。

なお、この場所は、ティーダが夢のザナルカンドからスピラへくるさい、「シン」のなかのジェクトの影響で見た幻覚の世界とほぼ同じ外見を取る(→**※11**)。いずれもジェクトの想いを反映したものであるがゆえだが、こちらは実際の「シン」の体内であるため、舞台に立つ人物はジェクトの魂そのもの(幼少時のティーダに変わったりするような不確定な幻ではない)。

※348 巨大な究極召喚獣へと姿を変える

究極召喚獣に変身したあとも、人としてのジェクトの特徴は残っている。赤いバンダナや胸のジェクトマークはそのままだし、第2形態へ変身するときに持ち出す巨大な剣も、人として生きていたころに使っていたものだ。また、技にいちいちジェクトの名前がついている点も、いかにも自己顕示欲旺盛な彼らしい。

CHECK!

ジェクトの遺志

対ブラスカの究極召喚戦後、ティーダたちは、ジェクトの残した巨大な剣を足場として戦いをつづけることになる。ジェクトは、その形見により、ティーダたちを支援したのだ。また、ジェクトのほかにも、すべての召喚獣の意志が、ティーダたちの最後の戦いをささえている。

スピラと人々の“物語”

「ストーリー詳解」では、ゲームのシナリオというひとつの物語を追ってきたが、このコーナーでは、ゲーム開始以前の時点からつづく、スピラと各人の“物語”を検証する。

REAL STORY OF SPIRA

Real Story of Spira

スピラ真の歴史

■約3000年前

- ●魔法文明が発達
- ●機械が発明される
- ●機械がスピラに浸透
- ●魔法をしのぐほどの機械が登場
- ●機械文明が隆盛を極める

■約1000年前

●機械で武装したベベルと、召喚をおもな戦闘手段としたザナルカンドが戦う(機械戦争が勃発)
——両国とも機械文明の都市ではあったが、機械兵器が主力のベベルが最初から優勢、ザナルカンドは滅亡必至となる。

●ザナルカンドの支配者であった召喚士エボン、生き残っていたザナルカンド市民すべてを祈り子に変える(ガガゼト山に祈り子群像ができる)

●召喚士エボンが、市民の祈り子の力を用いて、ザナルカンドの思い出＝夢のザナルカンドを召喚。自身はエボン＝ジュとなり、初代『シン』を生み出す(『シン』の誕生)
——この初代「シン」だけは、究極召喚獣を核としていない。

☆夢のザナルカンド誕生

●『シン』が、無人の街と化したザナルカンドと、ベベルを皮切りに、機械文明を破壊
——当時のベベルの民は、召喚士エボンがザナルカンドの住人の祈り子から召喚したものは「シン」であり、「シン」が各所を破壊してまわったのは「荒ぶるエボンの怒り」の現れと考えた。

●ザナルカンドの召喚士ユウナレスカ、夫のゼイオンを祈り子に変え、究極召喚で『シン』を倒す。ユウナレスカは死人としてスピラにとどまる
——ユウナレスカとゼイオンだけは、ザナルカンド滅亡のさいに同地を離れていた。ユウナレスカが究極召喚を用いたのは、それが根本的な解決にならないと承知のうえのこと。

●生き残った人々が、ベベルを中心にスピラ再建に着手

●ユウナレスカの究極召喚獣(ゼイオン)を核とする2代目『シン』が人々の前に出現、残存していた機械文明を破壊
——「シン」が機械文明を襲うことから、人々のあいだに機械放棄の風潮が広まる。

●ベベルにエボン寺院成立。エボンやユウナレスカをまつり機械禁止を説くなど、世の風潮を採り入れた教えを掲げて民心をつかみ、精神面でスピラの覇権を掌握

●エボン寺院が、『シン』＝罪、罰とする考えを教義に追加。同時に、究極召喚でナギ節がくるとの話を広める
——教えを信じても「シン」が消えない、という不満が人々から噴出するのを恐れての寺院の処置 「シン」が消えない原因をスピラの民すべてに転嫁し、かつ「罪が消えれば「シン」も消える」という希望を残して、民心に安定をもたらそうとした。究極召喚とナギ節の話を広めたのも、希望を維持するため。

■約800年前

- ●ミヘンが赤斬衆(のちの討伐隊)を設立。エボン寺院への申し開きのためベベルへ向かう
- ●ミヘン、ナギ平原に討伐隊の訓練場を設立

■約700年前

- ●エボンの僧官オメガ、寺院に反逆した罪で処刑される

■約500年前

- ●ミヘン街道(旧道)が『シン』に破壊され、新道が作られる

■約400年前

●召喚士ガンドフ、究極召喚で『シン』を倒し、史上初の大召喚士となる
——これでエボンの教えが裏づけを得たことになり、寺院に疑問を呈する動きも沈静化する。

ガンドフのナキ節

●ガンドフの究極召喚獣を核とする3代目『シン』が、人々の前に出現

■約230年前

●もとブリッツ選手の召喚士オハランドが究極召喚で『シン』を倒し、大召喚士となる

オハランドのナキ節

● オハランドの究極召喚獣を核とする4代目『シン』が、人々の前に出現

約100年前

● 元討伐隊員の召喚士ヨンクンが究極召喚で『シン』を倒し、大召喚士となる

ヨンクンのナギ節

● ヨンクンの究極召喚獣を核とする5代目『シン』が、人々の前に出現

50年前

● ヨー＝マイカ、エボンの総老師となる

35年前

● アーロン生まれる

28年前

● ジスカル＝グアドとヒトの女性のあいだにシーモア＝グアド生まれる

約25年前

● ジスカル、グアド族の族長となり、一族内にエボンの教えを広める
● キマリ＝ロンゾ生まれる

23年前

● ワッカ生まれる
● ビサイド・オーラカ、ルカのブリッツ大会で初戦敗退。以後23年間、初戦敗退を重ねる

22年前

● ルールー生まれる

約20年前

● グアド族内部で抗争が激化。ジスカル、妻子をバージ島へ流し、グアド族の分裂を防ぐ

18年前

● ワッカ、ブリッツボールをはじめる
● シーモアの母が死期を悟り、息子をともなってザナルカンド遺跡へ。シーモアの究極召喚獣アニマの祈り子となる。シーモアは母の力を受け入れるのを拒否し、バージ島へもどる
――シーモアの母が究極召喚の仕組みを知ったのは、夫ジスカルを経由してのこと。グアド族には、封印された歴史を断片的に伝える独自の記録があったと考えられる。なおジスカルは、シーモア母子がザナルカンド遺跡へ行くことを承知し、ひそかにそれを支援していた様子。

● ベベルの僧官ブラスカと、アルベド族であるシドの妹が、駆け落ち同然に結婚
――ブラスカは、アルベド族との交流のためアルベドのホームを行き来するうちに、シドの妹と懇意になった。結婚後ブラスカは、反エボンの民と所帯を持ったことで出世の道を完全にはずれる。また、シドの妹は兄に絶縁される。

17年前

● ジェクトとその妻のあいだにティーダ生まれる
● ブラスカとシドの妹とのあいだにユウナ生まれる

13年前

● ユウナの母（シドの妹）、『シン』に襲われ死亡。ブラスカ、召喚士になる決意を固める

10年前

● ワッカ、ビサイド・オーラカに入る
● ジェクト、海でブリッツのトレーニング中に5代目『シン』に触れ、スピラに運ばれる
● 僧兵アーロンをガードにともなった召喚士ブラスカが、ベベルにとらわれていたジェクトを新たにガードとし、3人で究極召喚を得る旅に出る
● 召喚士ブラスカ、ジェクトを祈り子とする究極召喚で『シン』を倒し、大召喚士となる

ブラスカのナギ節

● アーロン、単身ユウナレスカに挑み、瀕死の重傷を負う
● キマリ、ビランにツノを折られ、屈辱に耐えられずガガゼト山を下りる
● 瀕死のアーロン、キマリにユウナのことを頼んで死亡。死人となる
● ナギ節到来にともない、グアド族内部の抗争が沈静化。その風潮を受け、シーモアの流刑も解かれる。帰還したシーモアは僧官としてジスカルを補佐
● キマリ、ユウナを連れてビサイド村へ
● ☆アーロン、ジェクトの『シン』に乗って夢のザナルカンドへ。ティーダを見守りはじめる

9年前

● グアドの族長ジスカルとロンゾの族長ケルク、エボンの老師となる（マイカの亜人融和政策の一環）
● ☆ティーダの母、失意のうちに死亡
● ブラスカの究極召喚獣（ジェクト）を核とする6代目『シン』が、人々の前に出現

3年前

● ウェン＝キノック、エボンの老師となる
● シーモア、マイカの意向でマカラーニャ寺院の僧官長に就任。ひそかにザナルカンド遺跡を訪れアニマを入手し、祈り子像をバージ島へ運んで封印をほどこす
――このときにかぎらず、シーモアは幾度かバージ島を訪れていた。"計画"を実行に移す決意を固めたのも同地でのこと

2年前

● ユウナ、従召喚士となり修行を開始
● ルールーがガードをつとめていた召喚士ギンネムが死亡。ルールー、ビサイドへ帰還

1年前

● ルールー、召喚士ズークのガードに。ワッカも、ブリッツ大会後にガードになると約束
● 討伐隊がジョゼ海岸防衛作戦を敢行。討伐隊として作戦に加わっていたチャップが戦死
● ワッカとルールーが、ズークのガードとして旅に出る
● （半年前）ズーク、ナギ平原で旅を断念。ワッカとルールー、ビサイドへ帰還
● （ゲーム開始直前）ジスカル死亡。息子のシーモアが、グアドの族長とエボンの老師の座を獲得

［ゲーム開始］

※「☆」がついているものは、夢のザナルカンドでの出来事

『シン

『シン』の正体

『シン』は、一般には魔物の一種と考えられているが、その実体は、エボン=ジュが永遠に召喚をつづけるためにまとう、鎧と兵器を兼ねたものだ。

『シン』の核となるのは、先代の『シン』を倒した究極召喚獣(初代のみ例外)。その内部に巣くったエボン=ジュが、重力魔法をあやつってさらなる幻光虫を大気中から引き寄せ、高密度に圧縮させることで、巨大な身体が形成されている。

『シン』は、その身からはがれた身体の一部――『シンのコケラ』を回収する習性を持つ。これは、周囲を漂う幻光虫を新たに吸収するより、『コケラ
として最初から凝縮された幻光虫を取りこんだ
うが、効率よく身体を修復できるため。

←異界送りされずに
くなった者の幻光虫
その思念ごと『シン』
吸収されることも多い
それが、『シン』が死せ
魂の寄せ集めと呼ば
るゆえんだ。

『シン』の存在意義

『シン』の存在意義は、内部のエボン=ジュを存続させ、永遠に夢のザナルカンドを召喚できるよう保つことにある。いかなる者にもその作業を妨げさせぬために、『シン』は強大な力を保有する。

機械や大勢の人を察知すると、『シン』はその場へ出向いて破壊する。これは、スピラを滅ぼそうとしてのことではない。また、一般に言われるように人や機械を憎んでいるわけでも、機械におぼれた罪を指摘し罰しているわけでもない。エボン=ジュの行為を邪魔する可能性があるものを排除し、その安全を守ろうとする防衛本能が働いているのだ。人が集まり、機械戦争が発生したときと同じ水準にまでまた文明が発達すると、そこからエボン=ジュを傷つけるほどの力が生み出されかねない。ある程度に成長した都市を『シン』が襲う
は、このためである。

『シン』は、いわば過剰防衛の状態にあり、その
壊行動は、内部のエボン=ジュの意志によらず
動的に行なわれる。また、『シン』に吸収された
や、その核となった者の意志は、破壊以外の行
にも基本的に反映されない。ただしティーダた
の前に現れた『シン』は、自分の意志で行動した
うに取れる部分がしばしば見受けられる。これ
核となっているもの――ジェクト(正しくはブラ
カの究極召喚)が、まだ完全に『シン』になり切っ
いないことのほか、ジェクトがもともと、エボン
ジュが存続させたがった夢の一部であることも
係しているのかもしれない。

究極召喚と『シン』

エボン=ジュのあやつる力があまりに強大であるため、傷ついても『シン』はすぐに幻光虫を取りこみ、自己修復してしまう。究極召喚と一般の攻撃のちがいは、このエボン=ジュの吸引力を断てるか、断てないかにある。

究極召喚のみは、エボン=ジュの吸引力を一時的に断つことで『シン』を構成する幻光虫の結合を解き、『シン』を分解・消滅させることが可能だ。だが、むき出しとなったエボン=ジュは、つづいて究極召喚獣へと自身の力を向ける。この結果、究極召喚獣は幻光虫単位で吸い寄せられ、エボン=ジュに支配されて(=乗り移られて)、新たな『シン
と化すのだ。つまり『シン』は、究極召喚で倒さ
るたびに代替わりしていることになる(物語中で
ィーダたちと戦うのは6代目に当たる)。

新たな『シン』は、究極召喚獣1体ぶんの幻光
で構成されているため、非常にひ弱な存在だ。
た、その時点のエボン=ジュは激しく力を消耗
ている。それゆえ、新たな『シン』は身をひそめ
数ヵ月から数年かけて幻光虫を吸収し、身体を
構築させつつ力を蓄える。この「『シン』の充電
間」が、スピラの民が言う「ナギ節」に相当する。

Real Story of Spira

夢のザナルカンド

ふたつのザナルカンド

本編に登場する「ザナルカンド」は、夢のザナルカンドと、1000年前に実在し、現在は遺跡となったザナルカンドのふたつに大別できる。前者は後者をもとに創造されたものであるため、このふたつは非常に似通っており、混同しやすい。

かつて機械文明の恩恵をもっとも受けたのはベベルだが、寺院は今日、それがザナルカンドだったと伝えている。寺院にとって、総本山のあるベベルのほうが機械兵器を用い、機械戦争の発端を作ったと知られるのは都合が悪いためだ。このように、過去のザナルカンド像がゆがめられていることも、夢と現実の境界をあいまいにしている。

	夢のザナルカンド	1000年前のザナルカンド
特徴	1000年前のザナルカンドの住人の想いをもとに、エボン＝ジュが今日に至るまで召喚しつづけている都市。召喚獣と同じ原理で実体化しており、スピラのどこかに存在する	過去のスピラに実在し繁栄した都市国家。支配していたのは召喚士エボン。当時の都市国家の例にもれず機械文明の恩恵を受けていたが、召喚士が多く、戦闘手段も召喚が主力。ベベルとの戦争により滅亡し、現在は遺跡のみが残る
召喚士・召喚獣	いない	いる
幻光虫の概念	知られていない	知られている
エボンの祈り	ブリッツのおまじないとして用いられる	住民たちの一般的な作法として用いられる
祈りの歌	エボン寺院や召喚士エボンと離れた意味で歌われる	エボン＝ジュをたたえる歌として歌われる
フリーウェイの奥にある建造物	ブリッツスタジアム	エボン＝ドーム

夢の世界の特徴

夢のザナルカンドは、召喚士エボンが自身の故郷を永遠にとどめようとして創造した都市だが、実在した街の完全な再現ではない。"夢"という言葉が示すとおり、美化された故郷、理想の世界だ。

街全体の"良い"記憶を再現し、永続させることがエボン＝ジュの目的である以上、現実での苦い記憶――ザナルカンドの滅亡と深い関わりを持つものは、夢の世界から排除されている。たとえば召喚士や召喚獣は、1000年前では一般的であったのに夢の世界には存在しないし、ベベルなどの他の国家も、夢の世界では知られていない。前者は機械戦争の主戦力であるため、後者は他国との摩擦が結果的に1000年前のザナルカンドを滅亡へ導いたためと、それぞれ考えられる。

祈りの歌とエボンの祈り

夢の世界にも現実のスピラにも受け継がれたものとして、今日の「祈りの歌」と「エボンの祈り」がある。

その歌詞を並びかえるとわかるが、祈りの歌は1000年前、エボン＝ジュをたたえる歌として発祥。それが現実のスピラでは、エボン寺院への抵抗を示す歌となり、やがては由来をねじまげて寺院の教えに取りこまれ、"魂を鎮める歌"とされた。

一方エボンの祈りは、1000年前はザナルカンド市民の作法のひとつに過ぎなかった。それが現実のスピラでは、祈りの歌同様、エボン寺院に採用され、かたや夢の世界では、ブリッツボールの勝利のおまじないとなる。

祈りの歌の歌詞の読みかた

※前半の歌詞を4文字ずつ横に、後半は2文字ずつ横に並べ、矢印のように読む

➡祈れよエボン＝ジュ　夢見よ祈り子　果てなく　栄えたまえ

夢の世界の仕組み

てザナルカンド市民であったガガゼト山の子群の夢をエボン=ジュが引き出し、召喚しが夢のザナルカンドだ。すなわち夢のザナは、それ自体が巨大な幻光体と言える。

喚獣と同じ原理で呼び出されている以上、夢レカンドはスピラのいずこかに存在する。どこにあるとも知れないし、生身の人間がを行き来することは不可能だ。

夢ザナルカンドを生み出す原動力は、かつてルカンド市民の夢だが、そこに存在する事や人々が、過去に実在したものとはかぎらない。ジュが創造したのはいわば、それ自体で的に機能し、理想の状態を持続させる都市シータのようなものなのだ。ゆえに、ティーダやジェクトも、実在した過去の人物が単に再現されたものだとは言えない。

ティーダは両親から生まれたし、スピラで10年が経過するあいだに、ティーダも10年ぶん成長している。これらのことを総合すると、夢のザナルカンドの年月感覚は、基本的に現実のスピラと同じだと思われる。

⬅夢のザナルカンドは、そこで暮らす住人たちも含め、都市全体が幻光虫でできている。

世界で暮らすには

幻光体である夢のザナルカンドは、肉体を持つものが訪れることはできないし、生活することもできない。ティダがそこで暮らせたのは、彼が、ザナルカンドとともに喚された幻光体であるため。またアーロンも、肉体を失い死人として幻光虫で構成された身体を持っていたこそ、同地の住人としてとどまることができたのだ。や祈り子たちは、夢の世界を自在に訪れることがきるシンは幻光体であり、祈り子たちは身体さえ持魂のみの存在だからであろう。彼らにとって夢のザカンドは、楽しさに満ちた、理想の世界だ。

⬅夢のザナルカンドの所在を知り、任意に行き来できる「シン」の力がなくては、幻光体にも同地を訪れることはできない。

夢の世界の修復作用

年の歴史を持つにしては、夢のザナルカ進歩の跡が見られない（現に、1000年前ンドの映像を見て、ティーダはそれを自郷とカンちがいする）。夢の世界では適度な環境が保たれており、進歩の必要性がな。他国が存在しないため、新たな刺激をもなく、都市ひとつぶんの人口では発ぎりがある……ということも、街が成長しな理由としてあげられる。

このような「変化のなさ」は、夢の世界がュによる補正をつねに受けているためある。エボン=ジュの故郷でありつづけるに夢ザナルカンドは1000年前の状態から変はならず、環境に不満を持つ者の存在も許それゆえ、行き詰まったり、現状に疑問者が現れると、エボン=ジュはそれを「リセて住人の記憶を操作する。夢のザナルカは、エボン=ジュという神の操作を受けつづるべき調和と停滞の世界なのだ。

ティーダがスピラへ行ったあとの夢の世界

ジェクトの「シン」がティーダを迎えに夢のザナルカンドへきたさい、スタジアム近辺を中心に、大規模な破壊が起こった。これは、都市部に近づいたことにより、「シン」の攻撃本能が勝手に働いたからだが、エボン=ジュにしてみれば、夢を守るべき「シン」がその夢を壊すなど、あってはならぬ事態だったのはまちがいない。

このため、ティーダとアーロンがいなくなったあとの夢のザナルカンドでは大幅な“修正”がほどこされ、被害甚大だった都市部も奇跡的な復興をとげた。その過程で、ティーダやアーロンの存在自体が「なかったこと」とされている可能性も、なきにしもあらずである。

⬅ゲーム中ではわからないが、物語の最初で破壊された夢のザナルカンドは、ティーダたちがスピラへ行ったあとには修復されていた。

祈り子

祈り子という存在

召喚獣を呼び出すための原料となる"夢(想い)"を提供するとされる、魂のみの存在が祈り子だ。召喚士が行なう「召喚」とは、祈り子像に封じられた祈り子の夢を、呼び手の精神を通じて幻光虫と結実させ、具現化する作業と言える。

今日では「エボンの秘術」と言われる祈り子の創作技術は、本来、召喚士の街であるザナルカンドが保有していた。しかし、ザナルカンドが滅亡したのちは、精神面でスピラ全土の覇権をにぎったベベル──ひいてはエボン寺院がその技術を手にし、現在に至る。

一般に言われるような「『シン』と戦うために命を捧げた」祈り子は、『シン』出現後、すなわちここ1000年のあいだにエボン寺院が作ったものということになる。ただし、各地の寺院に安置されている祈り子のなかには、1000年前から存在するものも多い。彼らは本来、戦闘用としてザナルカンドが抱えたものだったが、寺院によって持ち去られ、各地に分散されたのだ。

なお、自身の夢が召喚されているあいだは、祈り子はみずからの意志で夢見ることをやめる──すなわち、召喚を中止させることはできない。

究極召喚の仕組み

究極召喚が絆の力と呼ばれるのは、召喚士と強い絆で結ばれた者が祈り子にならねばならぬうえ、その発動時にも絆が不可欠とされるためである。

究極召喚獣をただ呼び出しても、『シン』を倒すことはできないし、召喚士も死なない。『シン』を倒すにはまず、究極召喚獣の祈り子との絆を拠りどころとすることにより、召喚士が自分の意志で、精神的に祈り子と同一化する必要がある。この段階を経て、はじめて究極召喚獣は、『シン』を分解する力を発揮する(＝究極召喚が発動する)のだ。

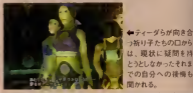
究極召喚が発動すると、エボン＝ジュを覆っていた『シン』が分解されると同時に、究極召喚獣がエボン＝ジュに乗り移られ、『シン』に作り変えられる。祈り子と精神が同化した召喚士は、この「作り変えられる」事態に耐えきれず、命を落とすことになる。また祈り子は、祈り子としての力を使い果たしてエボン＝ジュに乗っ取られてしまい、その祈り子を封じていた像も失われる。

祈り子と夢の世界

1000年前にザナルカンドで作られたものも、『シン』が出現したのちにエボン寺院の手で作られたものも、さらにはガガゼト山の岩壁に重なるおびただしい数のものたちも、祈り子はみな、意識を共有している。そして、彼らは共通して、夢のザナルカンドの存続を願っていた。

祈り子たちは、召喚されていないときは、よく夢の世界へ遊びに出かける。このとき彼らは、夢の世界の住人たちにまぎれて姿を見せる(バハムートの祈り子の少年も同様)。エボン＝ジュと同じく、祈り子にとっても夢のザナルカンドは楽園であり、彼らはその地で永遠の楽しみを見いだしていた。それゆえ、夢のザナルカンドを存続させるようなスピラの現状は、エボン＝ジュにも祈り子にも都合のいいものだったと言える。

祈り子の変化

夢のザナルカンドの住人であるジェクトが「シン」になったことは、祈り子たちに少なからぬ衝撃を与えた。彼らが理想とする楽しみの世界、永遠の世界の住人が、スピラの悲劇の中心で苦しみつづけることになったためだ。このことは、それまでスピラの現状に無関心であった祈り子たちに問題を提起し、自分たちを消滅させてでも夢を終わらせる方向へと歩ませることになる。

←ティーダらが向き合う祈り子たちの口からは、現状に疑問を持とうとしなかったそれまでの自分への後悔も聞かれる。

螺旋

死の螺旋の実態

「シン」は死者を出し、死者は魔物と化し、魔物は死者を生む。そんな状況を止めようと、召喚士は「シン」に挑み、召喚士を守るためにガードは死に、召喚士自身も、「シン」を倒した結果命を落とす。そして倒された「シン」はふたたび復活し、またも死者を出す……"死の螺旋"とは、スピラの、そんな不毛な状況を指した言葉である。

ことの発端は1000年前、エボン=ジュが夢のザナルカンドを召喚し、『シン』が誕生したことだ。「シン」が存在するかぎり――すなわち、すべての元凶であるエボン=ジュを倒さぬかぎり、この螺旋を断つことはできない。

⬆召喚士やガードの命を必要とする究極召喚に人々が頼っている事実こそ、スピラが死の螺旋にとらわれていることの象徴。

エボン寺院の功罪

死の螺旋の継続には、ある意味エボン寺院も加担している。「究極召喚でナギ節が訪れる」と広め、民にナギ節への期待を抱かせることは、召喚士とガードが死を積み重ねる事態を生み出すし、究極召喚も「罪が消えれば『シン』も消える」といった教えも、実際には『シン』を消し去る策とはならない。

寺院は、教えが解決にならぬことを隠し、教えに沿わぬ試みをつぶしてきた。それは、もとはと言えばスピラのためである。

マイカのような寺院の主宰者が恐れるのは「シン」による破壊ではない。「『シン』が倒せない」と思うことで人々が絶望し、生きる意欲を失うことだ。絶望こそスピラを滅亡へ導くと考えるがゆえ、まず「シン」は消せぬものだとあきらめるがゆえに、彼らは教えを通じて人々に虚偽の希望を与え、結果的に死の螺旋を継続させている。

民の心を安定させたことは、寺院の確かな功績だ。問題は、「スピラが滅ぶ」という最悪の事態を回避しようと全力を傾けるあまり、現状の改善を忘れ、いつしか現状維持（＝死の螺旋の維持）に目的をすりかえてしまったところにある。

⬅寺院の関係者には権勢欲にとりつかれた者も多いが、少なくともマイカは、スピラのためを思って寺院の基盤を固めていた。

エボン=ジュが生んだふたつの螺旋

エボン=ジュは、夢に逃避しようとして、結果的にふたつの世界を"作った"。ひとつは、楽しい思い出の再現であり現実の苦みを排除した虚構、夢のザナルカンド。もうひとつは、終わらぬ悲劇に苦しみながらも解決に向けて動こうとせず、ある意味安定した死の螺旋の世界、現状のスピラだ。このふたつ、永遠につづく楽しい夢と永遠につづく苦しみの螺旋は、どちらが欠けても成立しない。

ふたつの世界は、一見正反対でありながら、よく似た部分を持つ。双方に共通するのは、変化をこばみ、現状維持こそ良しとする姿勢だ。その存在意義からして変化の許されぬ夢のザナルカンドも、ある種の螺旋にとらわれている。また、都合の良い思想に頼って考えを停止させているかぎり、スピラも一種の"ぬるま湯の世界"だろう。

スピラの死の螺旋を断つとは、スピラが停滞から脱せねばならぬということだ。その変革のときこそ、人々は真の苦しみを味わうのかもしれない。

屈折した愛情

ティーダは、父ジェクトを嫌い憎む一方で、彼を愛してきた。そんな複雑な心情の断片は、回想の端々に現れる。たとえば、ミヘン・セッションの時に呼び覚まされた、過去の断片。ジェクトを評する周囲の声を引き合いに出し、父に注意を呼びかける幼いティーダの姿は、それだけ彼が父の悪評を気にしていた、とも取れる。また、連絡船ウイノ号での回想で、幼いティーダが父のようなシュートを打とうと幾度も練習したのは、父への対抗意識によるというほか、父にあこがれ、近づきたいと思ったからだと考えられなくもない。

ティーダの複雑さがもっとも強く現れるのは、遺跡での回想だ。大嫌いなはずの父の命日に、アーロンから「泣いているかと思ってな」と声をかけられたティーダは過剰に反応する。そこには、「嫌い」とさえ言わせてくれずに逝ってしまった父への屈折した哀惜の想いが感じられる。

父と似て非なる己

ティーダは、ジェクトに非常によく似ている。困った者を放っておけない性格や、暗くなりがちな雰囲気を盛り上げる明るさ。内では泣き出しそうな不安を抱えているのに、大口をたたき、不遜にふるまう面。ブリッツボールへの情熱や天賦の才も、確かに父から受け継いだものだ。だがティーダは、「父と非なる自分」に固執した。それはおそらく、周囲があまりに「父と似た」ものを求めたがゆえの反動だったのだろう。

異世界スピラにきたティーダは、故郷を離れて、自分が父という存在から逃れられぬことを知る。そして、成りゆきとはいえ父と同じ道をたどることで、父と似た自分を認める。その過程で、自分がジェクトから独立した存在なのだと、旅のなかで確認し、前へ進めるようになっていく。

回帰から前進へ

夢のザナルカンドという安楽な環境で育ったティーダは、精神面で幼いところを多分に残す。だが、スピラという厳しい世界に放り出され、その世界の運命に立ち向かおうとする同年代の少女ユウナと触れ合うことで、彼はしだいに成長していく。そして最終的には、もとの世界に帰る願望を捨て、目の前の世界のため、そしてひとりの少女のために、己の身を投げうつまでになる。そう考えるとティーダの物語とは、母胎への回帰を望むような幼さに別れを告げ、厳しい未知の外界に足を着けるまでの、少年の自立の物語だと言えるかもしれない。

ふたりの“父”を超えて

前述の「少年の自立」といった観点から改めてティーダの物語の結末を眺めると、“父を超えて”自立する、というテーマを見いだすこともできる。

ティーダが物語中にて向き合う“父”は、肉親のジェクトだけではない。最終的に対決するエボン＝ジュも、ティーダという存在を生み出したもの──彼の創造主といった意味では父と言えよう。

ティーダの未熟さは、停滞した世界スピラを変革するために不可欠だ。しかし、自身が変化し成長するには、その未熟さと決別せねばならない。そして、自立の最終段階としても彼は、ふたりの“父”を超えねばならなかったのではないか。

彼がジェクトを倒すのは、少年が父を超え、成長することの象徴だ。ならばエボン＝ジュを倒すのは、自身が他者の意図で創作されたモノではなく、創造主をも打ち倒す力を持つ一個の存在と示すために必要なことだったと言える。そう考えれば、夢としてのティーダの物語が完結し、それまでの身体が消え去っても、そこに新たな物語のはじまりを予感することができるだろう。

人物関係図～ユウナ

ブラスカ　夫婦　ユウナの母　兄妹　シド　親子
ガード　親子
老師として尊敬、のちに対立　シーモア
ジェクト　親子　想いを寄せる　保護者的存在　ガード　リュック
アーロン　ティーダ　ルールー　キマリ　ワッカ

偉大な父を超える娘

じ「偉大な父」を持つ者であっても、父をめぐるユウナとティーダの態度は対照的だ。彼女は、を愛し尊敬する心を素直に表に出す。そして、喚士として寺院にまつられ、あがめられる存在になった父と、同じ道を歩む。

もっとも、ユウナが父を敬い、同じ道を歩もうとするのは、彼が「エボンの民に尊敬されることをなしとげたから」ではない。彼女が父から受け継いだのは、エボンの教えや寺院とは関係なく、純粋にスピラを愛し、救いたいと思う心だ。

「シン」を倒す旅に出たユウナは、ティーダという異邦人の指摘やさまざまな事件を通して、それまで信じてきたエボンの教えの空虚さを知り、一度は旅に挫折しかかる。召喚士の旅は教えにもとづいたものであるため、一召喚士としては、教えを信じられなくなった時点で旅の中止を決意するのはごく当然の流れ。しかし彼女はそうせず、"反逆者"とされてなお旅をつづける。それは、純粋にスピラを愛する想いが、父から彼女へと確かに受け継がれ、脈打っているからと言えよう。

物語終盤における、ユウナレスカとユウナの対比は象徴的だ。ユウナは、父とちがい究極召喚をこばむ。それは彼女が、父の遺志を、その本質的な部分でくんでいるからにほかならない。父の心を受け継ぎつつ、父が用いた以上の手段を模索し、結果的に彼女は父を超えるのである。

召喚士でなく、少女として

ティーダは、ユウナにとって初恋の相手である。その想いは、大都市ザナルカンドへのあこがれと混同しがちなものだったかもしれない。また、ルールーの言うとおり、父のガードだったジェクトの息子ということで興味をひかれた部分もあったかもしれない。だが、ティーダがスピラの常識を破り、彼女を救いたい一心で試練の間へ飛びこんだ時点から、おそらく彼は、彼女にとって特別な存在だったのだ。

ティーダがユウナにとって特別となったのは、彼が、異邦人という立場上、彼女をスピラ一般の色眼鏡を通して見なかったせいもあるだろう。「大召喚士の娘で召喚士のユウナ」という肩書きに周囲は期待し、彼女を選ばれた者と持ち上げ、その運命を思い距離を置く。そうした環境は、彼女を年齢に合わぬほど老成させ、ただの少女ではいられなくした。だがティーダは、特別視せぬことで彼女を「少女ユウナ」にもどしてくれた。

当初のふたりの関係は、ティーダが何も知らないことで成り立っていた。ゆえにユウナは、旅の目的や自身の運命について彼に語ろうとしなかったのだろう。実際には、ティーダがすべてを知ったあと、さらにふたりの絆は深まる。そしてそのことは彼女に喜びと、結果的に悲しみをも与える。

ティーダがくれた想い

物語終盤、ユウナとティーダの立場は逆転する。

己の命を捧げるのとは別の形で『シン』を倒す手段を模索したすえ、彼女が行き着いた方法とは、はじめて異性として愛した者――ティーダを結果として消し去るものだった。ガードたちに幾度止められても、自身の命と引きかえに使命を果たす決意を曲げなかったユウナが、今度は、ガードたちの立場へと立たされることになったのだ。それまで自身が周囲に与えようとしてきた"遺される者の痛み"を、ここにきて彼女は痛感する。

しかし、ユウナはその痛みに耐えていく。かつてティーダがそうであったから。この痛みも彼がくれたものだから。そして、ティーダにもらった無数の想いのなかに、無限の可能性に賭けるあきらめぬ心があればこそ、彼女は彼と同じ道を歩む。

人物関係図～ワッカ

ガッタ
チャップ
兄弟
ルッツ
チャップについて隠しごとをされる
弟の影を重ねる
仲間
キマリ
ティーダ
幼なじみ
ルールー
ズーク
かつてガード
シーモア
老師として尊敬、のちに対立
妹のように想う
ユウナ
思想的に対立。のちに和解
ガード
リュック
アーロン

亡き弟の影

旅の前半のワッカは、つねに亡き弟チャップの影につきまとわれている。

ワッカは、1年前チャップを失って以来、その死を現実と受け入れられぬまま生きてきた。唯一の肉親を失った衝撃に耐えがたかったというほか、その死の瞬間に立ち会っていないせいもあるだろう。「シン」はチャップを押しつぶし、ジョゼの海岸に置き去りにした——物語中でルールーは、確認させるようにそう告げるが、現場に居合わせなかった彼らは、おそらくそれを人づてに聞いたに過ぎない。だからこそワッカは、心の奥底では弟の死を信じられず、不安定な状態にいたのだ。それを大きく揺さぶったのはティーダだった。

声も容姿もチャップによく似たティーダは、チャップを失ったとき同様ブリッツ大会の直前に、弟が消えた海から現れた。そんなティーダのなかにワッカは現実からの逃避先を見いだす。面倒を見る名目でそばに置き、弟に贈った剣を与え……そうすることでワッカは、弟を失った心の穴を埋め、自身をごまかそうとする。そして、どこかでチャップが生きているのではとの幻想さえ抱く。

その傾向も、キーリカでルールーに叱咤され以降、影を潜めていく。おそらくワッカは、ティーダの人となりを知るほどに、ティーダがチャップとは別人であり、弟の代わりではないと思い知らされていったのだ。また、ミヘン・セッションが、彼に大きな転機をもたらしたのもまちがいない。作戦前にワッカは、チャップの想いを知る。そして作戦を実地で見届けることで、ジョゼ海岸の作戦における彼の死が現実であったと感じざるを得なくなったのだろう。そうした過程を経たからこそ、彼は異界でチャップと会う決心ができた。弟の死を受け入れ、決別することが、ワッカの旅の前半の焦点と言える。

人間くさく"弱い"男

乱暴にひとことで片づけるとするなら、ワッカは"弱い"人間だ。

彼は、エボン寺院の言う"掟"を、仲間内の誰よりも重視する。エボンの教えに傾倒するのはスピラの民には当然のことと言え、とりわけ彼はその色が濃い。教えを信じればいい——壊れやすい内面を抱えるからこそ彼は、盲目的にそう信じざるを得なかったのだろう。チャップの死後、彼が教えに頼る傾向は、より顕著となる。

チャップは、自分が贈った武器を使わず、教えに反する機械の武器を用いて死んだ。単純にエボンの民としてならば、教えにそむいた報いだと片づけてしまえるだろうが、最愛の弟の死にそのような見かたができるはずもない。そして、弟の死を止められなかった自分をせめるには、ワッカはあまりにも弱かった。彼がアルベド族を頑固なまでに嫌悪するのは、チャップを死なせた罪を彼らに転嫁することにより、無意識のうちに自己防衛をはかったからだ。ティーダにチャップの幻影を見るのも、その弱さの表れと言える。

ことあるごとにうろたえたり、掟、掟と騒いだり、現実逃避をはかるワッカは、ときに愚かしく映る。だが、その愚かしさ、弱さがあるからこそ彼は、旅する仲間たちの誰よりも"人間"らしい。

ユウナのガードとして旅するうち彼は、自身の弱さを何度も突きつけられる。そして、それまで見ようともしなかったアルベド族の実像を目の当たりにし、心のささえであったエボン寺院の腐敗・矛盾を知る。これらを経験することにより、ワッカは少しずつ成長していくのだ。エボンの教えに頼ることなく、従来の方法から離れて——そして、毛嫌いしてきたアルベド族とも、みずから頭を下げる形で和解する。そんな彼の姿は、スピラの民の明るい未来を予感させてくれる。

人物関係図～ルールー

ギンネム　かつてガード　ルッツ
以前チャップの件でモメる
ズーク　かつてガード
シーモア　老師として尊敬、のちに対立
ガッタ　チャップ　かつての恋人　兄弟
妹のように想う　ユウナ
幼なじみ　ガード
キマリ　アーロン　ワッカ　ティーダ　リュック

ガードとしての物語

ガードとしてのルールーの物語は、ユウナのため
はじまった。ユウナが究極召喚で命を散らす前
別の召喚士のガードとして旅に出て『シン』を
倒す――それが、妹とも思いかわいがるユウナの
めに自分ができる、せめてものことだと考えた
た。召喚士の道に進むユウナを止められず、苦
たあげくの決意だった。が、それは彼女にとっ
新たな苦しみの幕開けとなる。

最初の旅は、その護衛する召喚士ギンネムの死
より、唐突に終わりを迎えた。当初の目的どころ
命を賭しても召喚士を守る」というガードとし
最低限の任務すら果たせなかったことに、ル
ーは苦悩する。2度目の旅は、そんな己の弱
を克服するためのものだったが、それもとん挫。
過去を振り切れぬまま、ルールーはユウナの
ードとして、3度目の旅に出ることになる。

そもそもユウナのためガードの道に入ったのだ
彼女を護衛することに迷いはない。だが、そ
での2度の旅の経験は、ガードとしてのルール
この弱さの克服」という新たな目標を作り出
いまの自分を超える何者かになるには、ガ
て旅を最後まで終わらせるしかない、とル
は考える。ユウナを守り、彼女に旅を完遂
のも、ひいてはルールー自身のためなのだ。

召喚が消えると、「召喚士とガード」の枠も有
無実のものとなる。それでもルールーは、ユウ
守り、スピラを救おうとすることで、己の克服
す。今度こそ何者かになるために。

熱き己を抱えて

がそうであるように、ルールーもまた、
の死を割り切れない者のひとりである。
面影を残すティーダを目にしたとき、彼女
カ同様、確かに揺れ動いたはずだ。それでも彼女は、ワッカのように単純に、ティーダをチャップの再来と見ることはない。否、見ることができない。そこに、彼女の複雑さがある。

愛する者の死を唐突に突きつけられた者としてワッカと同じ境遇にいるからこそ、ルールーは、彼の弱さに共感できる。できるからこそ、そうしてはならないと思う。弱さにおぼれた自分の姿を、ワッカのなかに見てしまうからだ。ワッカを律することで、彼女は自分自身を律する。

彼女は冷静なのではない。努めてそうあろうとしているに過ぎない。もっとも心やすい存在であるワッカに向けて飛び出す言動が、彼女本来の性格と思われる、激しやすく弱い面を示している。自身の性格を知ればこそ彼女は、形だけでも、必死に冷静であろうとしているのだ。

旧世代の代表

物語中盤までのルールーは、言うなれば旅の案内人だ。ガードとして豊富な経験を持つ彼女は、必然的に、仲間たちに知識を与え、先へと導く立場に立つ。ユウナには姉のごとく接し、ティーダにはスピラの常識を教えて……だが、そんな彼女の役割は、旅の中盤あたりで終わる。

ルールーの知識はエボンの民としてのものであり、教えが語る枠内でしか通用しない。彼女やワッカはいわば、従来の考えに縛られる旧世代の代表だ。ゆえに、一行が教えをはずれはじめてからは、彼女が仲間に授けられる知識は少なくなる。それどころか、従来の知識が足かせとなっていく。

ルールーとユウナの、ささえ、ささえられる関係の逆転は、ガガゼトの山門にて暗に示される。挫折の危機を乗り越えたユウナの強さを認め、自身の弱さをもらすルールー。そのときの、そして、それ以降の彼女からは、おそらく本来のものであろう、優しく迷いがちな面がうかがえる。

ツノ失えど誇りは死なず

0年前、一族の誇りの象徴たるツノを折られ、絶望の淵に立たされていたとき、キマリはアーロと出会い、ユウナのことを頼まれる。それまで世界から孤立していたキマリは、アーロンとの束を守ることで、ユウナの守護者としての立場なかに、己の新しい生き場所を見いだした。ユを守ることで、彼のほうがユウナに助けられきたのだ。だからこそ、キマリのユウナへの想は、ガードたちのなかでもひときわ強い。

故郷であるガガゼト山に入る場面は、キマリのおいて最大の山場だ。逃げるように飛び出し来はじめての、しかもエボンの反逆者として帰還である。しかし彼は、ツノを失ったまま、らず堂々と故郷の地を踏む。ふるさとを出年の歳月のうちに、新たな誇りを育んでいだ。エボンの教えでも種族の掟でもなく、見つけた信念に生きているがゆえに、キマリ動は、旅を通してつねに揺るぎがない。

黙して語らぬ関係

の重傷を負ったアーロンは、ユウナをビサ連れて行ってほしいというブラスカの願いに託して力つきた。そして、その死の瞬間キマリも立ち会っていたと思われる。

ら、ルカでアーロンが、ユウナのガードとな姿を現したとき、キマリにはすぐにアーロンであるとわかったはずだ。またアーロンも、死に水を取った人物との再会に、思うところあったろう。しかしふたりは既知であるそぶ見せないし、キマリも、アーロンの正体についたちに何も語らない。死人がエボンの教えられる存在であり、キマリ自身エボンの民にもかかわらず、である。おそらくキマリは、にとどまらざるを得なかったアーロンの心情を、おぼろげながら察したのだろう。ふたりは、語らずともわかり合える関係なのだ。

彼らの黙した絆がうかがえるのが、エンディングでアーロンが黙ってキマリの胸をたたく場面。その動作からは、約束を守り、また今回の旅で自身の正体を黙り通してくれたことに対する、アーロンのキマリへの万感の想いが読みとれる。

ティーダへの変化〜ユウナをめぐって

旅の最初のころ、キマリはティーダに厳しい目を向ける。それは、実力なき者が周囲にいることでユウナが危険な目に遭うのを危惧したためであるほか、彼女の心情を察してのことであろう。

キマリは、言葉少なだが、ユウナの心を誰よりも深く理解している。それゆえ、ユウナがティーダにひかれていく様子にいち早く気づいたはずだ。だからこそ、ティーダに厳しい態度を取りつつ、彼がユウナの想いに応えうるほどの人物か観察し、ふさわしい実力を身につけるまで、認めようとしなかったにちがいない。

ミヘン・セッションを境に、キマリとティーダの距離は急速に縮まっていく。それは、単にキマリがティーダの力量を認めたからではない。ティーダがユウナのことを知り、彼女を想い、彼女のために何かしようと考えるほどに、ティーダとキマリは似た感情を共有していったのだ。

聖なる泉でキマリは、はじめてティーダを、ユウナのもとへ行くようみずからうながす。ティーダとユウナ、ふたりの想いが近づき、ティーダがユウナを力のうえでも心のうえでもささえられると判断したから、そしてまた、彼女をささえる役目はもはや自分ではなくなったと悟ったからこそであろう。ティーダと想いを通わせ、恋に顔を輝かせるユウナを見届けたキマリの心境はさしずめ、花嫁の父といったところだろうか。

終わらせるための旅路

ンの旅は、つづけるためではなく、終わめのものである。仲間たちが、生きつづに苦しまぬ物語をはじめるために戦うアーロンは、死してなお引きずりつづけ語の完結のために戦う。

自然の摂理に逆らった存在。とどまる理んであれ——それが野望のためであろう念のためであろうと——この世に心をてかった者は、しょせん哀れな死者だ。に命つきたアーロンは、それでもスピラた とどまらざるを得なかった。

はたりの友と約束を結んでいた。かそれを実行すると信じ、友は命を投げだからこそ彼は、「死んでも」その約ねばならなかった。

スカ一行のうちアーロンだけは、人と夫前に究極召喚の無意味さを知って

が異界へ行けたのは、自身の信念に生ことのほか、自身が賭けた“希望”の真ずられたからにほかならない。だがユウナレスカの口から知ってしまう。解決にならぬこと、『シン』を倒した究になること。すなわち、盟友ふ死にしたということを……。

き世界に大切な友人の子を放置せぬたなり果てた友人の想いをくんで、彼れ形見らの導き手としてとどまりつづけかつての自分たちを超え、死の螺旋をらすのを見届けたときこそ、彼は、き場所——友のもとへと旅立てるのだ。

友の願い

ーダと再会したアーロンは、スピラへ連れて行くためにティーダを見守ってきたと語るが、実際にはそうではなかったようだ。ジェクトは単に「息子を頼む」と言っただけである。最初から真実を明かすのは得策ではないと考え、ティーダに「連れて行くため」と表現したのだろう。

『シン』となったジェクトの想いはアーロンの心に届いていた。夢のザナルカンドに『シン』が現れたさい、彼ははっきりと感じ取る。自分がスピラで多くを知り得たように、ティーダにもさまざまなことを経験してたくましく成長してほしい。そして自分を乗り越えてほしい……そんなジェクトの想いを。と同時に、破壊者となった己を息子に止めてほしいという願いも、アーロンは確かに受けとめる。だからこそ彼は、結果的には残酷なことになると知りつつ、ティーダをスピラへ連れていく。ジェクトの代わりに、獅子の親の役目を果たすために。

決断の時を越えて

究極召喚が『シン』を消し去る手段ではないことを知りつつも、アーロンはほとんど何も語らぬまま、ユウナに究極召喚を得る旅をつづけさせ、ザナルカンド遺跡へ向かわせようとする。

過去の失敗者たる彼の目的は、友人の子どもらとその仲間たち——次世代の若者たちに、死の螺旋を存続させるか否かの決定をさせることだ。ユウナレスカに究極召喚の真実を聞かされ、受け入れてしまえば螺旋はつづく。その是非を判断するだけの考えと力を身につけさせるために、彼は道中、できるだけ何も語らずに導いていくのだ。

ユウナレスカと向き合う運命の時が過ぎ、若い仲間が過去の自分たちと異なる道を歩みはじめたとき、彼は導き手の役目から解放される。と同時に彼は、“冷徹な人物”の仮面をはずし、自身の過去や心情をティーダに打ち明けるようになる。

アルベド族の申し子

ュックは、「アルベド族」という存在を、その全身で表現している。金色の頭髪にうずまき模様のた緑色の目といった身体的特徴や、潜水をこなし機械をあやつるといった行動面はもちろんのこと　何よりも彼女を“アルベド族的”にしているのは、その精神だろう。

ュックは、幼い外見や軽い言動に似合わず、かりした意見の持ち主だ。ときにその発言は、年齢的には彼女より上であるワッカやルールーの葉以上の論理性を持つ。それは、彼女――アル族が、つねにみずからの頭で考え、答えを導出しているためにほかならない。

々の恐怖から逃れるため教えにとらわれ、思を失った者がエボンの民だとするならば、ア族はその逆だ。彼らが寺院から反エボンのされるのは、単に機械を用いたり、寺院の決細則に従わぬためではない。現状を見つめ、ずからの手で道を切り開こうとする――その思合理精神こそが“反エボン的”なのである。

ーニャ湖における彼女とワッカの衝突は、その帰属する世界――アルベド族とエボンの民考えかたのちがいを端的に示す。教えを信じて変わらなくてもいいというワッカの言葉は、死の螺旋を肯定するものだが、リュックは疑問を呈し、思考を、変化をうながす。彼視点こそ、スピラにもっとも欠けていたものでユウナたちがやがて得るものである。

ユウナのガードとして

喚士の旅をやめさせるため、アルベド族の一て召喚士“保護”に携わっていたリュックは、中　ガード」という、召喚士に旅を完遂させすなわち従来とは正反対の立場に立彼女は、自身の行動が一族への裏切りだとは思わない。誘拐を試みるのもガードになるのも、ともに「召喚士を守りたい」という想いあっての行動だからだ。

リュックがユウナのガードになったのは、単にイトコだからではない。ふたりはガードの相談を交わすときが初対面。また、もともとリュックは人なつこく、他者のため全力で取り組む性格だ。誘拐は失敗しても目の前の召喚士は守りたいと考え、ガードになったのだろう。当初彼女は、ユウナの身を守りつつ、自然に旅をやめさせるつもりだった。だが旅が進むにつれ、リュックの“守りたい”気持ちは、ユウナの命だけでなく意志にも向いていく。そして彼女は、「救命のため召喚士の意向を無視する一族」も、「結果的に召喚士に命を投げ出させる従来のガード」も超えようとする。

ティーダという味方

スピラにきたティーダにとって、リュックは最初の救い手となるが、物語中盤からはむしろ彼女のほうこそ、ティーダに救われ、ささえられる。

ひとつは、思考面においてである。いわば異邦人であるがゆえにティーダは、スピラで異端とされるリュックらアルベド族の疑問に共感できるし、彼らを差別することもない。そんなティーダの言動は、明るく振る舞いつつもつねに心に痛みを抱えてきたリュックの心に、救いをもたらす。

もうひとつは行動面においてだ。長年のあいだ迫害を受けつづけてきたアルベド族には、どんなに現状を変えたくてもその力がなく、せいぜい、召喚士誘拐という小手先のことしかできない。だがティーダは、スピラでの過去を持たないぶん束縛を受けずに行動できるうえ、個人としても、実行に踏み切る力を持っていた。ティーダの力によって、「螺旋を断つ」というリュックやアルベド族の長年の夢は、ようやく華開くのだ。

人物関係図～シーモア

ジスカル
夫婦
親子
シーモアの母
ケルク
キノック
私怨と計画のため殺害
唯一の心のささえ
軽蔑。のちに殺害
計画のために欲するほか、個人的に執着
ユウナ
マイカ
のちに殺害
信頼を利用
ガード
ユウナのガード仲間
リュック
キマリ
アーロン
正体を見抜く
しだいに敵と認める
ティーダ
ワッカ
ルールー

生まれ落ちた悲劇

ーモアは、スピラの悲劇の体現者である。
ヒトとグアド族の混血である彼は、ただその出けを根拠に、幼少時より迫害を受ける。生ま落ちたときから、存在自体が罪とされたのだ。
そんな彼をかばうべき父は、一族の指導者とい場を重視し、結果的に彼とその母を見捨てた。は、無人の廃墟と化したバージ寺院へ送られ幼くして他と隔絶し、みじめな生活を強いらーモアの絶望と恨みは想像に難くない。だ彼の本当の悲劇は、そのあとにはじまった。
ーモアが10歳のとき、その母親は、息子の究喚の祈り子になるべく、シーモアの眼前で命けた。それは、自身の余命がわずかと悟り、魂だけでも息子の力になろうという母の愛表れただが、シーモアにしてみれば、唯一のささえを失ったことになる。この喪失感と無絶望が物語中で彼が語る「スピラ全土に死る」という計画へとつながっていくのだ。

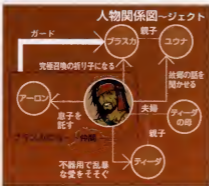
死をもって螺旋を断つために

存続こそ至上の目的とするエボン寺院のありながら、シーモアはスピラ滅亡を望む。て世間から見捨てられ、最愛の母が命を時点で希望を失ったシーモアにとって、エ教えは救いとなり得ず、「希望によりスピ維持する」というその本質も、意味をなさなだろう。すると、スピラを滅ぼそうとす単純に考えれば、自分の哀しみを全体にせてやろうという復讐心からとなる。
「スピラを滅ぼして救う」といった言動下のような解釈もできる。彼は、母が祈り子となったとき、自身の希望を失、スピラの希望さえむなしいと思い知からこそ、そんな悲劇の螺旋を断ち切り、人々を悲しみから解き放とうと行動したのだ、と。すなわち、螺旋を断ちスピラを救おうとした点で、ティーダたちと同じだったのだ。むろん、彼が用いようとしたのは、ゆがんだ方法だが。

ユウナへの執着

「『シン』になる」という計画上、シーモアには、自身を究極召喚の祈り子に選んでくれる召喚士が必要だった。そこで彼はユウナに目をつけ、究極召喚に必須の"絆"を築くために求婚する。だが、彼は本当に、ユウナを計画の道具としか見ていなかったのだろうか？　息を引き取るさいの言葉や、死人となったのちのなりふりかまわぬ態度からは、彼の、ユウナへのゆがんだ愛が感じられる。
ヒトと亜人種の混血であり、幼くして母を亡くすなど、シーモアとユウナの境遇は似ている。だが、シーモアとちがいユウナは、周囲に絶望しないばかりか、そのために命を投げ出す覚悟を持っていた。そんなユウナの人となりを知るうち、しだいに彼は、自分と正反対の彼女に――むしろ正反対だからこそひかれていったのではないか。死人となったのちはその想いが暴走し、果ては殺してでもいいから手に入れたいと思うようになったのだろう。
最終的には、そこまで執着した彼女の手で異界に送られ、シーモアも本望だったかもしれない。

呪われた召喚獣アニマ

「アニマ」とは本来さまざまな意味を含む言葉だ。たとえば、「男性のなかの理想の女性像」を意味する心理学用語ととらえれば、祈り子たる母に対するシーモアの思慕が感じ取れる。また、アニマを自身の闇とする彼の発言からは、これをラテン語の「魂」の意味で解釈することも可能だ。召喚獣には、それを具現化する召喚士の心＝魂が反映される。その結果があの呪われた姿である、と。

ジェクト

口悪く照れ屋な天才の実像

自信過剰で傲慢、天才との自負が強く努力を嫌う――それが、ティーダの回想から浮かぶジェクト像だが、実際の彼はどんな人物だったのだろう。

彼は「練習ギライ」と陰口をたたかれていた。だが、実際には海でトレーニングをくり返していたところを見ると、努力する姿をさらけ出すのはカッコ悪いと考え、事実を隠していたのかもしれない。「オレは特別だからな」といった自信たっぷりの言葉も、大口をたたかねば自身を保てない性格だったから出たとも考えられる。

上記の推察の正否はともあれ、姿を消したのち10年ものあいだ語り継がれたということこそ、ジェクトが、欠点をおぎなって余りある魅力を持っていたことの証明となるだろう。

息子への乱暴な愛

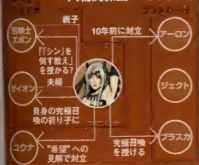
その乱暴な言動とは裏腹に、ジェクトは、息子のティーダを心より愛していた。「泣くぞ」にはじまる、あざけりめいた言葉も、「弱い息子を強くしたい」との想いから出たのだと思われる。それは彼にとって、いわば獅子が子を谷に突き落とすがごとき愛だったのだ。とはいえ、そんな彼の言動は、息子には表面どおりにしか受け取られず、結果的に親子の溝を作ったのは確かである。

彼のなかのティーダは、当然ながら、別れたときの姿のままで止まっている。父親である自分に反感のこもったまなざしを向けつつも、それを口に出せずにすぐ泣き出してしまう「かよわい」「守ってやらねばならない」息子のイメージをジェクトは持ちつづけ、彼の成長を夢見ている。ティーダが『シン』の毒気に触れたさいに見られる映像から は、そんなジェクトの思いが断片的にうかがえる。

旅を通じて

10年前のジェクトは海で死んだのではなく『シン』に触れてスピラへと運ばれたというのが真相である。突然見知らぬ世界にやってきた彼の心理や立場は、まさしくティーダと同じだったようだ。不安で孤独でたまらず、早くザナルカンドに帰りたい、妻や息子と以前の生活を取りもどしたい……と。ブラスカの助け船に乗ったのも、自分がもとの世界に帰るためだった。そして、かなり長いあいだ、彼はその希望を捨てきれなかった。

だが、旅を通じて彼はスピラの現状を知り、己の運命を悟りはじめる。道中でブラスカやアーロンとのあいだに友情が芽生え、切っても切れぬ仲になったことで、スピラにおける己の役割を見いだす。最終的には、自分の最大の望みであった「息子を育て見守ること」を盟友アーロンへと託して、自身はブラスカのために命を捧げる。

ユウナレスカ

エボンの教えの拠りどころとして

究極召喚で『シン』を倒すという彼女の行為は、結果的にエボンの教えを生んだ。

停滞を推奨し究極召喚を希望とするエボンの教えの教義は、彼女の主張とまったく同じ。また、究極召喚を求める者の訪れを待ち、教えを"希望"と語るところを見ると、彼女は明らかに教えの内容を知り、それに人々が従うことを望んでいる。実際、教えなくして彼女の思想は普及しなかった。

ザナルカンドが滅亡をまぬがれ得なくなったとき、都市の支配者である召喚士エボンは、街の思い出を残そうとした。結果『シン』が生まれ、希望が必要とされ――そして今日、エボンの娘であるユウナレスカの思想が、寺院を通じ生きつづけ、精神面でベベルを、スピラを支配している。

螺旋の存続は誰がためか

言動から察するに、ユウナレスカは純粋にスピラを想い、最善の手段を維持すべくとどまったと考えるのが自然だが、以下のような解釈も可能だ。

ユウナレスカ夫婦は、『シン』誕生のさい、ザナルカンドを逃れていた。そしてエボンの教えによると 召喚士エボンは娘に、『シン』を倒すための教えを授けたとされる。そこに、ユウナレスカとエボンの共謀を勘ぐる余地がある。

『シン』をきっかけにスピラが滅亡することは本来 召喚士エボンの本意ではなかったはずだ。夢を内包する世界の滅亡は、夢の存続すら危うくする可能性を含む。だからこそエボンは娘に究極召喚を託した、という考えかたもできる。エボン＝ジュの存続に支障がなく、かつ人々が完全に絶望し世界が破滅せぬように、ひとにぎりの希望だけを残し娘に伝授した、と。ユウナレスカもそれを受け入れ、世にとどまった可能性が考えられる。

あるいはユウナレスカ自身、心の奥で父の存在をとどめたかったのかもしれない。彼女もザナルカンドの住人であり、エボンの娘だ。街の思い出や父をとどめ、かつスピラを存続させるために、彼女は究極召喚を授けつづけたのかもしれない。むろん、これらはすべて憶測の域を出ないが。

ユウナとの対比〜父をめぐって

ユウナレスカは、究極召喚を残すため、1000年もスピラにとどまりつづけた。それが、スピラの民に希望を授けねばと考えてのことなのか、父や故郷をとどめるためなのか、真実は誰にもわからない。いずれにせよ彼女は、父の作った枠から逃れようとしなかった（逃れられなかった）。それは、父の遺志を継いだうえで父を超えようとしたユウナとの、決定的な差とも言える。自分にあやかる名を持つこの少女と思想のうえで衝突したユウナレスカは、最後はすべてにおいて敗れ去る。

グローバルアクター 旅の軌跡

ティーダたちだけでなく、プレイヤーキャラクター以外の重要な人物――グローバルアクターたちも、それぞれの目的のためにスピラを旅している。ここでは、彼らの旅の軌跡を追い、その人物の実像に迫る。

■グローバルアクターと会える地域

本コーナーで紹介している人物たちと会える地域を下表にまとめてみた。表内の地域名の記号は、右の地図中の記号と対応している。

→……ティーダたちの旅のルート

■会える地域一覧表

○……その地域で会うことが可能
▲……実際には会えないが、人々のセリフなどから、その地域を訪問していたと推察される

キャラクター名＼地域名	Ⓐビサイド島	Ⓑ連絡船リキ号	Ⓒキーリカ島	Ⓓ連絡船ウイノ号	Ⓔルカ	Ⓕミヘン街道	Ⓖキノコ岩街道	Ⓗジョゼ	Ⓘ幻光河	Ⓙグアドサラム	Ⓚ雷平原	Ⓛマカラーニャ	Ⓜビーカネル島	Ⓝ飛空艇	Ⓞベベル	Ⓟナギ平原	Ⓠガガゼト山	Ⓡザナルカンド遺跡
メイチェン	○					○			○	○	○	○				○	○	
シェリンダ						○	○		○	○	○	○			○			
ルッツ&ガッタ	○	○	○	○	○	○	○	○										
ルチル&エルマ&クラスコ	○	○				○	○	○	○			○						
ドナ&バルテロ			○	○		○		○				○	○	○		▲		○
イサール&マローダ&パッセ	▲							○					○	○	○	▲		
23代目オオアカ屋	○	○		○	○	○	○		○	○		○			○			
ワンツ	○		○	○	○				○	○	○	○					○	
ベルゲミーネ						○			○							○		
ビラン&エンケ					○				○								○	

メイチェン
MAECHEN

の歴史や真実の姿を
ために各地を旅している
その知識は、スピラの
か、エボンの僧官さえ
らぬ闇の歴史まで多岐に
本作の物語に大きく関
ることはないが、異
界を訪れたティーダの案
て、またプレイヤー
真実へと導く語り部として、
な役割を果たしている。

① MAP 83 ミヘン街道・南端
ミヘン像の前と遺跡の前の2ヵ所で話を聞くことができる

② MAP 87 ミヘン街道・旅行公司
リンの旅行公司について、ごく簡単な説明をしてくれる

③ MAP 89 ミヘン街道・新道北部
ミヘン街道が新道と旧道にわかれていることについて語る

④ MAP 114 幻光河・南岸シパーフ乗り場(待合所)
シパーフとハイペロ族について語る

⑤ MAP 121 グアドサラム・宿屋
異界と幻光虫について語る

⑥ MAP 130 雷平原・南部
雷平原の避雷塔に関する話を語る

⑦ MAP 148 マカラーニャ湖・旅行公司
ユウナが結婚することについての感想と、マカラーニャ湖がいつも凍りついている理由を語る

⑧ MAP 191 ナギ平原・南部
ナギ平原の名の由来、および北側に深い谷ができたあらましを語る

⑨ MAP 201 ガガゼト山・山門
祈りの歌についての話など、物語の根幹に関わる3つの話を語る

⑩ MAP 31 ビサイド村・全景
エンディングにて、ビサイド寺院の前で夜空を見上げている

メイチェンがミヘン像のそばに立っているときは、英雄ミヘンに関する話を語る。また、ここで話をしたかどうかに関係なく、その先にある遺跡の前をティーダたちが通りかかると自己紹介をする。

メイチェンの決まり文句「語ってもよろしいですかな?」が聞けるようになるのは、この時点から。以降は、メイチェンに話しかけたときに出現する選択肢のなかから「語ってもいい」という意味のものを選べば、彼のうんちくが聞けるのだ。なお、チョコボイーターとのバトルで旧道に落とされた場合、この場所で彼に会うことはできなくなる。また、対チョコボイーター戦に勝利した場合でも、チョコボに乗ったまま話しかけたときは、セリフがただのあいさつになってしまう。

異界と幻光虫の関係については、スピラでも諸説あり、説明がつかない部分も多い。そんななかで、メイチェンが語る内容は、もっとも真実に近いようだ。語り部としての面目躍如といったところか。

ここでメイチェンが語る話は、「ザナルカンドの滅亡」「エボンとユウナレスカ」「祈りの歌のこと」の3つ。いずれも、物語の真相を理解するうえで重要な話だ。

シェリンダ
SHELINDA

エボンの教えを説きながら各地を旅してまわる若き女性巡回僧。マジメで思いやりのある性格の持ち主だが、それゆえにかえって教えに取りこまれている。多くの民と同じく、寺院の方針に対して何の疑問も持とうとしない彼女は、スピラ全体がかかえる「思考停止による悪循環」という問題を体現した存在なのだ。

1 MAP 85 ミヘン街道・中央部
ミヘン・セッションをやめさせるべく討伐隊の説得を試みるが、誰にも聞き入れてもらえず落ちこんでいる

↓

2 MAP 87 ミヘン街道・旅行公司
教えに反する品物が店で売られていないかチェックしている

↓

3 MAP 89 ミヘン街道・新道北部 / MAP 91 ミヘン街道・旧道北部
討伐隊員たちから無視されるようになり、またもや落ちこんでいる

↓

4 MAP 94 キノコ岩街道・谷間
白魔法を使って、少しでも討伐隊の役に立とうとしている

↓

5 MAP 99 キノコ岩街道・アルベド兵器跡
ミヘン・セッションの生き残りたちを白魔法で手当てしている

↓

6 MAP 110 幻光河・南岸の道
エボンの教えにそむいては「シン」は倒せない、との思いを新たにする

↓

7 MAP 121 グアドサラム・宿屋
シーモアがマカラーニャ寺院の僧官長を兼任していることに感心する

↓

8 MAP 120 グアドサラム・全景
シーモアがマカラーニャ寺院へ向かったことを教えてくれる

↓

9 MAP 121 グアドサラム・宿屋
自分もマカラーニャ寺院へ向かうつもりだと語る

↓

10 MAP 130 雷平原・南部
グアド族からユウナとシーモアの結婚話を聞いた、とうれしそうに語る

↓

11 MAP 153 マカラーニャ寺院・大広間
ユウナの結婚を心から祝福する

↓

12 MAP 153 マカラーニャ寺院・大広間
周囲の異変に気づき、自分が役に立てることはないかと尋ねてくる

↓

13 MAP 190A グレート＝ブリッジ
寺院からの指令で、聖ベベル宮正門を守る衛兵の監督官をつとめている

彼女がミヘン・セッションに否定的である理由は「教えに反しているから」。エボンの教えに従うことこそが重要なのだという彼女の固い信念がうかがえる。しかし見かたを変えれば、教えを重んじるあまり、なぜ討伐隊が無謀とも思えるこの作戦を実行しようとするのか、といったところまで考えがおよんでいないだけとも言える。

対チョコボイーター戦においてティーダたちが勝利した場合は新道北部に、旧道に落とされた場合は旧道北部にいる。また、どちらの場合でも、ティーダたちがチョコボに乗ったまま話しかけると、以前会ったときに自分をはげましてくれたユウナに礼を言う。

ティーダたちが対チョコボイーター戦で勝利した場合のみ、チョコボに乗っていない状態で新道北部の一角にさしかかると、シェリンダがチョコボから振り落とされるイベントが発生する。

会話中に選択肢が出現。「うん　結婚はナシ」を選ぶとシェリンダは残念がり、「冗談ッス」を選ぶとおめでたい話に水を差すなとティーダをしかる。ユウナとシーモアの結婚がスピラにとってはひとときの夢でしかないにもかかわらず、オーバーなほど感激している彼女の姿が印象的。なお、ここでの選択（および会話をしたかどうか）によって、MAP 153 マカラーニャ寺院・大広間におけるシェリンダのセリフも変化する （→P.232）。

寺院つきの僧官になりたいというシェリンダの夢は、寺院内部の混乱によって唐突に実現した。ティーダたちと再会した彼女は、彼らの頼みで「飛空艇から歌が聞こえたら、祈りの歌を歌ってくれ」という言葉をスピラ中に伝える。

ルッツ
LUZZU

&

ガッタ
GATTA

イド討伐隊の青年隊員
彼らの人生はミヘン・
で明暗をわけるこ
るが 生存時の両者の
照的。後輩を死なせ
ことを後悔し、故
たあともそれを引
に対し、ガッタ
敬愛する先輩の死に動
、それを糧に前へ進
する強さがある。

1. MAP 23 ビサイド島・浜辺
2. MAP 28 ビサイド島・村への坂
3. MAP 32 ビサイド村・討伐隊宿舎

ティーダがビサイドに流れ着いた直後は、魔物から村を守るために巡回中のふたりに、浜辺と村への坂で会える。また、ビサイド村の討伐隊宿舎で話しかければ、討伐隊について説明してくれる。

4. MAP 44 連絡船リキ号・通路
   ミヘン・セッション用の物資を運搬
5. MAP 57 キーリカの森
   ほかの討伐隊員とともに演習中
6. MAP 48 連絡船ウイノ号・通路
   ミヘン・セッション用の物資を運搬
7. MAP 79 港町ルカ・町はずれ
   伝令を待っている
8. MAP 85 ミヘン街道・中央部
   物資を運搬中にひと休み

彼らのどちらか一方に話しかければ、ミヘン・セッションの準備を急ぐようにとルチルに怒られたり、出発しようと思ったら荷車だけが先に行ってしまうといった、ユーモラスなシーンが見られる。

最前線ではなく司令部の警備にまわされたガッタは、ルッツに不満をぶつけるが、ルッツはガッタの希望を頑として聞き入れない。ルッツはミヘン・セッションが失敗に終わることをも覚悟しており、チャップにつづいてガッタまで死なせるわけにはいかなかったからだ。このあとワッカに、チャップが討伐隊に入った真相を告白したのも、自分の死をすでに覚悟していたからにほかならない。

9. MAP 92 ミヘン街道・北端
   検問所を通過
10. MAP 95 キノコ岩街道・断崖
11. MAP 97 キノコ岩街道・司令部周辺

不満そうにしながらも司令部の警備についているガッタ。しかし彼はこのとき、命令を無視して最前線に出ようと考えている。彼に話しかけると選択肢が2回出現するが、ここでの選択によって、ルッツとガッタのどちらが生き残るかが決まるのだ（→P.231）。

ルッツ生存

12. MAP 98 キノコ岩街道・浜辺
    ガッタ 砂浜で息絶えている
13. MAP 103 ジョゼ寺院・寺院前広場
    ルッツ チャップにつづいてガッタも死なせてしまったことを悔やむ
14. MAP 105 ジョゼ寺院・大広間
    ルッツ ビサイドへ帰る前にお祈り
15. MAP 27 ビサイド島・峠
    ルッツ パトロールをしている
16. MAP 31 ビサイド村・全景
    ルッツ エンディングにて、飛空艇に敬礼する

ガッタ生存

12. MAP 98 キノコ岩街道・浜辺
    ガッタ 砂浜でうずくまっている
13. MAP 103 ジョゼ寺院・寺院前広場
    ガッタ ルッツの遺体を浜辺で見つけ、茫然自失となる
14. MAP 105 ジョゼ寺院・大広間
    ガッタ ビサイドへ帰る前にお祈り
15. MAP 32 ビサイド村・討伐隊宿舎
    ガッタ 討伐隊の訓練の指揮をとる
16. MAP 31 ビサイド村・全景
    ガッタ エンディングにて、飛空艇に敬礼する

討伐隊の精鋭部隊「チョコボ騎兵隊」に所属する3人。ミヘン・セッションに参加した討伐隊の代表として登場するが、彼らの存在は、むしろ作戦後にこそ重要さを増す。打ちのめされ悲嘆に暮れてもチョコボ騎兵隊の再建を目指す彼らの姿は、踏まれてもなお立ち上がる討伐隊――ひいてはスピラの象徴なのだ。

1. MAP 83 ミヘン街道・南端
2. MAP 83 ミヘン街道・南端 / MAP 84 ミヘン街道・南部
3. MAP 85 ミヘン街道・中央部
   ひと休みしているルッツとガッタに先を急がせる
4. MAP 86 ミヘン街道・旅行公司前 / MAP 90 ミヘン街道・旧道南部 / MAP 92 ミヘン街道・北端
5. MAP 93 キノコ岩街道・入口 / MAP 94 キノコ岩街道・谷間
6. MAP 95 キノコ岩街道・断崖
7. MAP 97 キノコ岩街道・司令部周辺
8. ジョゼ海岸
   「シン」に突撃をかける
9. MAP 101 ジョゼ街道
   ジョゼ寺院へ向かって走っていく
10. MAP 102 ジョゼ寺院・海の参道
11. MAP 103 ジョゼ寺院・寺院前広場
12. MAP 102 ジョゼ寺院・海の参道
13. MAP 114 幻光河・南岸シパーフ乗り場(待合所)
    シパーフでの渡河をあきらめ、チョコボでも渡れる浅瀬を探すことに
14. MAP 134 マカラーニャの森・南部 / MAP 147 マカラーニャ湖・旅行公司前

クラスコが騎兵隊をやめた

15. MAP 42 連絡船リキ号・甲板
    クラスコ チョコボの飼育係になり、幸せな毎日を送っている
16. MAP 31 ビサイド村・全景
    ルチル エルマ エンディングにて、飛空艇に敬礼する

クラスコが騎兵隊に残った

16. MAP 31 ビサイド村・全景
    エンディングにて、ルチル、エルマ、クラスコの3人が飛空艇に敬礼する

ティーダたちがミヘン街道を進んでいるところに3人で通りかかり近辺に出没するチョコボイーターに気をつけろと忠告する。このあとルチルは街道の南端、エルマは南部の警備につく。

ルチルは旧道でチョコボの演習をエルマは旅行公司前で民間人の避難誘導をしている。クラスコはキノコ岩街道への検問で待ちぼうけを食わされており、彼のかわりにティーダたちがルチルとエルマを呼びに行けば、チョコボ騎兵隊の3人が検問所を通過するイベントを見ることができる。

ルチルとエルマが、チョコボ騎兵として任務をまっとうしているのに対し、クラスコだけは道案内をさせられ、落ちこんでいる。

ルチルは、戦闘準備が整っているかどうかを見まわっており、さまざまな場所に姿を見せる。

3人ともミヘン・セッションで死闘から無事に生還し、ジョゼ寺院に避難中。そんななかクラスコは、討伐隊が壊滅状態におちいったことをきっかけに、チョコボ騎兵隊をやめることも視野に入れ、自分の将来を真剣に考えはじめる

このときも、ルチルとエルマが寺院の警備を手伝っているのに対しクラスコはチョコボと一緒にお留守番。彼の気持ちはすでに騎兵隊をやめてチョコボの飼育係になるほうに傾いているが、最後のふんぎりがつかず迷っている。ここでの選択(および会話をしたかどうか)によって、クラスコがチョコボ騎兵隊をやめるかどうかが決まるのだ(→P.232)。

…と同様、究極召喚を…旅をする召喚士一行。…は ユウナのライバル的…として位置づけられて…境遇も性格も信念もユ…対照的。衝突するたび…き彫りとなるふたりの姿…いは、同じ召喚士で…まざまな考えの持ち主が…ことを、プレイヤ…けている。

1 MAP 62 キーリカ寺院・大広間
祈り子との交感を終えて、もどったところで、ユウナとハチ合わせ

2 MAP 63 キーリカ寺院・昇降機
ユウナにやりこめられた仕返しにティーダを試練の間へ放りこむ

試練の間から出てきたドナは、ユウナがガードを大勢引き連れているのを見てイヤミを言う。この時点では、ドナの態度は大召喚士を父に持つユウナへのやっかみにしか見えないが、実際にはドナが確固たる信念(下項参照)を背負っているために生じるものなのだ。

3 MAP 48 連絡船ウイノ号・通路
人目もはばからず抱き合っておりティーダが話しかけるとイヤミを言う

4 MAP 92 ミヘン街道・北端
討伐隊による通行止めで先へ進めず、いったんもどって休むことにする

5 MAP 108 ジョゼ寺院・控えの間
イサールやユウナにつづき、祈り子との交感に訪れる

祈り子の間から出てきたとたんキマリに抱きとめられるユウナに、ドナはまたしてもイヤミを言う。スピラのために『シン』と戦う召喚士は強くなければならない、ガードに頼りきりではいけないという信念を持つドナにとって、大勢のガードにささえられ、少女としての弱さをも見せるユウナの姿は、許せないものなのだろう。

6 MAP 135 マカラーニャの森・中央部
バルテロ ドナとはぐれてしまい、必死に探している

イクシオンを手に入れたあと、ティーダたちよりも先に出発したドナー行だったが、マカラーニャの森に入ったところでドナがアルベド族につかまってしまう。

7 MAP 169 アルベドのホーム・空調施設
ドナ イサール一行とともにアルベド族に保護されていたところ、寺院によるホーム襲撃に巻きこまれる

8 MAP 177 飛空艇・通路(倉庫前)
ドナ アルヘドのホームから無事に脱出し、ひと息ついている。魔物が出現したときは、排除に加勢

すわりこんでいるドナに話しかけると「もし私が旅をやめるって言ったら……どう思う?」と尋ねてくる。ここで彼女が見せた、旅をつづけることへの迷いは、これまで多くの召喚士が背負ってきたであろう苦悩を端的に示している。ドナの問いに対して「やめちゃえよ」を選ぶと、ドナは旅をやめてバルテロと駆け落ちすることになるが、この結末も、あるいはユウナが歩んだかもしれない道のひとつだったと考えると、また興味深い。

「やめちゃえよ」を選択

9 ナギ平原
ティーダたちがベベルに突入したあと、飛空艇から降ろされる

10 MAP 103 ジョゼ寺院・寺院前広場
旅をやめてバルテロと静かに暮らすため、彼の故郷へ向かっている

「勝手にしろよ」を選択

9 ナギ平原
ティーダたちがヘヘルに突入したあと、飛空艇から降ろされる

10 MAP 214 エボン=ドーム・回廊
究極召喚を得るために訪れたものの、祈り子がおらず拍子抜け

ドナ＆バルテロと同じく、召喚士一行のひとつのありかたを示す存在として登場する。イサールの場合、ユウナとの比較の焦点となるのはエボン寺院との関係だ。寺院の矛盾点に気づきながらも、一貫してその方針に従いつづける彼は、寺院の影響を多大に受ける召喚士の悲哀を体現していると言えよう。

① MAP 105 ジョゼ寺院・大広間

祈り子との交感を終えて、試練の間からもどってきたところでユウナに会い、あいさつをかわす

② ビサイド村

パッセがアルベド族のワナにハマり、やむなく彼らにつかまる

③ MAP 169 アルベドのホーム・空調施設

ドナ一行とともにアルベド族に保護されていたが、寺院によるホーム襲撃に巻きこまれる

④ MAP 172 飛空艇・通路(B3F)

アルベドのホームから無事脱出し、ひと息ついている

⑤ MAP 175 飛空艇・通路(B2F〜B3F)
MAP 176 飛空艇・通路(B2F)

飛空艇に入りこんだ魔物を排除するために戦う

⑥ ナギ平原

ティーダたちがベベルに突入したあと、飛空艇から降ろされる

⑦ MAP 188 聖ベベル宮・浄罪の路

イサール 反逆者ユウナを抹殺するために浄罪の路の出口で待ち受ける

⑧ MAP 190 グレート＝ブリッジ

マローダ パッセ 寺院からの要請を受けて、正門の警備をしている

イサールにとって、大召喚士ブラ
スカはあこがれの存在であり、召
喚士の道を選ぶきっかけでもあっ
た。子どものころから寺院でブラ
スカの像を見上げては、自分も大
召喚士になろうと思っていたから
こそ、ブラスカの娘であるユウナ
に声をかけずにはいられなかった
のだろう。

ジョゼ寺院を出発したイサール一
行は、街道を南下してキーリカと
ビサイドを訪れ、召喚獣を入手し
ていく。ところが、ビサイドに滞
在中、長旅に疲れていたパッセが
アルベド族のワナにハマってしま
う。末弟を人質にとられたイサー
ルとマローダは、やむなくアルベ
ド族に捕らわれたのだ。

アルベド族が弟を人質にとってま
でイサールを捕らえようとしたの
は、召喚士が打倒『シン』の生贄
となるのをやめさせるためだった
アルベドのホームが寺院から襲撃
を受けたとき、イサールたちは
命を賭しても召喚士を守ろうとす
るアルベド族の心意気とともに
みずからが信じてきた寺院の矛盾
を知ることになる。

ナギ平原で飛空艇を降りたあと
イサールたちはベベルを訪れる
そこにキノックが現れ、反逆者の
抹殺を命じたのだった。汚い仕事
に弟たちを巻きこむわけにはいか
ないと、イサールはこの任務をひ
とりで引き受ける。

尊敬するブラスカの娘、ユウナが
本当に反逆者なのか……実際のと
ころはイサールにも確信は持てな
かったのかもしれない。また、ア
ルベドのホームを襲撃した寺院へ
の疑問もあっただろう。しかし
エボンの教えを心から信じてきた
彼には、寺院の命令は絶対である
という信念を最後まで曲げること
はできなかった。寺院にそむいて
もなお、召喚士の使命をまっとう
する覚悟を決めたユウナとは、あ
まりに対照的であり、それはユウ
ナとイサールの戦いの結果にも少
なからず影響を与えたはずだ。

23代目オオアカ屋

OAKA XXIII

…フ各地をまわる行商人。…繁栄が当初の目的であっ…ユウナとの出会いが、…運命を大きく変える。反…て追われるティーダ…アイテムを売り、その…に投獄され……商売第…ずの彼がそこまで一行…したのは、召喚士だ…き妹の面影を、ユウナ…見たからであった。

1. MAP 44 連絡船リキ号・通路
   連絡船の乗客たちの服が売りものにならないか、物色している
2. MAP 48 連絡船ウイノ号・通路
3. MAP 66 ルカ港・1番ポート
   ブリッツの大会開催中はルカの店が休業と聞き、張りきって商売
4. MAP 90 ミヘン街道・旧道南部
   旧道に下りてみたものの、誰も通りかからず、商売にならないとボヤく

この時点から、ミヘン街道・旧道南部で会うときまでは、オオアカ屋にお金を貸すことができる。ただし、金を貸しても返してくれるわけではなく、キノコ岩街道で彼から買いものをするときに商品の価格が少し安くなるだけだ。

5. MAP 93 キノコ岩街道・入口
6. MAP 97 キノコ岩街道・司令部周辺
7. MAP 99 キノコ岩街道・アルベド兵器前
   作戦前にボロ儲けしたぶん、討伐隊の悲惨な状況に少し良心を痛める

ミヘン・セッションの準備で大わらわの討伐隊相手に高額で品物を売りつけ、ボロ儲けしている。ティーダたちには「恩人価格」で売ってくれるが、標準的な価格とくらべるとかなり割高で、本当に恩義を感じているのかは疑問。

8. MAP 112 幻光河・南岸シパーフ乗り場(入口)
9. MAP 116 幻光河・北岸シパーフ乗り場(広場)
10. MAP 122 グアドサラム・ショップ
11. MAP 137 マカラーニャの森・湖への道
12. MAP 147 マカラーニャ湖・旅行公司前

この時点から、ティーダたちがマカラーニャ寺院を脱出するまでのあいだは、シーモア老師ご成婚特別記念価格で商売をしている。オオアカ屋に話しかけて品ぞろえを確認したあと、彼の「高いと思うか?」の問いに対し「高すぎ」と答えれば、価格を下げてくれるが、それでも標準的な価格の5割増し。このあたりはさすがに抜け目ない。

13. MAP 153 マカラーニャ寺院・大広間
14. MAP 153 マカラーニャ寺院・氷の参道(上部)

グアド族に追われることになったティーダたちに対し、アイテムを売ってくれる。そのあと彼は、セーブスフィアとともに瞬間移動するという荒技を見せる。

15. MAP 190A グレート=ブリッジ
    寺院に追われているユウナのためにアイテムを売ってくれる

ティーダたちを手助けしたあと、反逆者に味方した罪で聖ベベル宮の牢獄に入れられるが、看守を買収して脱獄し、ルカへ渡る。

16. MAP 81 ルカ=シアター・エントランス
    商売稼業を弟のワンツに託し、ルカでのんびりしている
17. MAP 31 ビサイド村・全景
    エンディングにて、飛空艇の勝利をワンツとともに喜ぶ

ここではじめて、オオアカ屋が危険をかえりみずティーダたちに味方してくれた理由がわかる。彼の妹は召喚士だったが、究極召喚を求めて旅に出たまま二度と帰ってくることはなかった。彼は妹を助けてやれなかった無念を晴らすため、ほかの召喚士——とりわけ、妹によく似ていたユウナの助けになりたかったのだ。

ワンツ
WANTZ

各地でユウナをこっそり撮影しているこの若者は、じつは23代目オオアカ屋の弟だ。キーリカで見かけたユウナに亡き姉の姿を重ね合わせたことから、彼の追っかけの旅がはじまった。兄とちがい内気なワンツは、ユウナに面と向かって話すことすらできずにいたが、兄の投獄を契機に、人間的に一歩成長をとげる。

1 MAP 59 キーリカ寺院・寺院前広場
イフリートを入手して寺院から出てきたユウナを、遠巻きに見ている

2 MAP 50 連絡船ウイノ号・甲板
物陰からユウナを撮影。ティーダが近づくと、すぐに逃げてしまうが、それでも撮影はやめない

3 MAP 71 ルカ港・連絡橋
ユウナを取りまく人々にまぎれて、遠くから彼女を撮影している

4 MAP 110 幻光河・南岸の道
ビランとエンケに囲まれてオドオドしている

5 MAP 127 異界
死んだ姉の幻影に話しかけている

6 MAP 131 雷平原・旅行公司前
ティーダたちが旅行公司から出てくるのを待ちぶせし、ユウナを撮影したあと走り去っていく

7 MAP 202 ガガゼト山・登山道
ヘベルでつかまった兄のあとを継ぎ、24代目として商売をはじめる

8 MAP 134 マカラーニャの森・南部
ガガゼト山のときとは品ぞろえを変えて商売している

9 MAP 31 ビサイド村・全景
エンディングにて、飛空艇の勝利を兄とともに喜ぶ

「シェクトシュート・チャレンジ」のあとは、ユウナが甲板後部へ移動するため、柱の一番上に登って撮影している。

究極召喚を得る旅の途中で命を落とした姉の幻影に、ユウナのことを報告している。この話を聞けば、ワンツがユウナを追いかけているのは、彼女が死んだ姉にそっくりだからだとわかる。

これまで、ワンツは内気な性格がわざわいして、ユウナに面と向かって話をすることはなかった。しかし、兄がつかまり、ユウナを助けてあげられるのは自分しかいないと悟ったとき、彼は24代目オオアカ屋として、ユウナの前に姿を現すことを決意したのだ。なお、この時点でティーダが話しかけなかった場合、ワンツはマカラーニャの森に姿を見せず、兄のオオアカ屋もルカに現れなくなる。

ベルゲミーネ
BELGEMINE

ユウナを鍛える謎多き召喚士。その正体は死人である。
なかばで力つきた彼女は、
たせなかった打倒『シン』
夢を若き召喚士に託すべく、
ピラにとどまりつづける。

1 MAP 93 ミヘン街道・南端
駆け出しの召喚士であるユウナに、修行に協力してやろうと持ちかける

↓

2 MAP 110 幻光河・南岸の道
「シン」を倒せるのは召喚士しかいないとユウナに語りかけ、召喚獣の実戦訓練に手を貸す

↓

3 MAP 192 ナギ平原・中部
召喚士は「シン」の打倒がすべてであり、寺院に従う道具ではない、とユウナに説く

↓

4 MAP 199 レミアム寺院・大広間

ベルゲミーネの役目は、召喚獣の実戦訓練だけではない。寺院の方針や周囲の声に左右されやすい若き召喚士に、彼女はことあるごとに「召喚士にとって本当に大切なことは何か」を説いて聞かせる。それは、死人として一歩引いた視点からスピラを見つめている、ベルゲミーネだからこそできることだと言えるだろう。

自身が召喚したすべての召喚獣が倒されると、ベルゲミーネはユウナに、自分を異界送りするようにうながす。打倒「シン」の夢の成就を確信した彼女は、ようやく本来いるべき場所へと旅立てるのだ。

ビラン
BIRAN RONSO

&

エンケ
YENKE RONSO

キマリの因縁の相手。「性悪
な人物」との印象を与
ちだが 本来のふたりは
族の誇り高き勇士だ。
と衝突するのも誇りを
るがゆえ。一族の誇り
とおして散る彼らは、
魂の象徴と言える。

1 MAP 78 港町ルカ・カフェ
ブリッツの観戦に訪れたさい、10年ぶりに再会したキマリに突っかかる

↓

2 ルカ=スタジアム
決勝戦終了直後に突如現れた魔物を倒し、観客たちを助ける

↓

3 MAP 110 幻光河・南岸の道
召喚士のガードをつとめるキマリに忠告を行なう

↓

4 MAP 201 ガガゼト山・山門
反逆者であるユウナをガガゼト山へ立ち入らせぬため、道をふさぐ

↓

5 MAP 202 ガガゼト山・登山道
キマリとの因縁の対決

↓

6 MAP 202 ガガゼト山・登山道
ガガゼト山を登ろうとするユウナたちを祈りの歌で送る

↓

7 ガガゼト山
ユウナたちを追ってきたシーモアを食い止めるべく奮闘し、散る

召喚士が旅の途中で姿を消す事件が多発していることを、キマリに伝える。嘲笑混じりとは言え、キマリと彼が守る召喚士のためにわざわざ姿を見せたのは、ビランとエンケが何かとキマリに突っかかる理由が、単純な好き嫌いだけではないことを示している。

ビランとエンケは、みずからが誇り高き戦士だからこそ、ロンゾの誇りを捨て、一族が守るべきガガゼト山を捨てたキマリを許すことができない。この対決はロンゾとしての誇りを賭けたものであると同時に、キマリに誇りを取りもどさせる戦いでもあった。それゆえ、戦いのなかでキマリを認めるや、彼らは命を賭けてでもユウナたちを守ろうと決意したのだ。

アーロン & ブラスカ & ジェクト

AURON BRASKA JECHT

10年前、スピラにナギ節をもたらした大召喚士と、そのガードたち。彼らの旅の目的は究極召喚を得て『シン』を倒すことであり、最後にはそれを成しとげた。

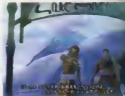
■ジェクトたちのスフィアを撮影順に並べるためのポイント

ブラスカ一行の旅の軌跡を追うときに役立つのが、ゲーム中で見つかるジェクトたちのスフィアだ。これらには、撮影された順番を示す番号などはついていないが、以下のポイントから、順番(=旅のルート)をある程度推測することができる。

● "召喚士の旅"という観点から推測

召喚士の旅は、各地の寺院をまわり、究極召喚に耐えうる精神を養って、最終的にはザナルカンドを目指すというもの。この点から、ブラスカ一行も、ベベルを出発してすぐにザナルカンドへ向かったのではなく、各地の寺院をまわったと考えるのが自然だろう。

●ジェクトとアーロンの変化から推測

異世界からスピラにやってきたジェクトは、召喚士や「シン」のことを何も知らない。そのため、旅の最初のころは無知丸出しで、セリフも脳天気そのものだ。そんな彼に対するアーロンの態度も、最初はかなり冷たいが、旅が進むにつれて、だんだん言動がやわらかくなっていく

対応するスフィア

- ジェクトのスフィア8 → **1 ベベル** ブラスカがジェクトを牢から解放し、ガードに加える
- アーロンのスフィア → **2 ベベル** アーロンが、親友のキノックに別れを告げる
- ジェクトのスフィア①−1 → **3 ベベル** ブラスカ、アーロン、ジェクトの一行がベベルを出発
- ジェクトのスフィア①−2 → **4 マカラーニャ湖** みんなで記念撮影。ジェクトが、旅行公司マカラーニャ湖支店でみやげの剣(ロングソード)を買う
- ジェクトのスフィア7 → **5 雷平原** 記念撮影をしている途中、ジェクトが落雷を受ける

↓

A

※スフィアの名前および番号は、「FFX SCENARIO ULTIMANIA」P.208〜209の表記に準拠。なお、ジェクトのスフィア①は3つの地域で撮影されているため、それぞれ「①−1」「①−2」「①−3」と表記している

夢のザナルカンドの海で『シン』と接触してスピラへと飛ばされてきたジェクトは、何もわからないままに「自分はザナルカンドからきた」と周囲にもらし、それが原因で警兵につかまって、投獄される。そのウワサを聞きつけたブラスカは、ザナルカンドへ向かう旅の同行者として適任だと考えたのか、みずからのガードになることを条件に、ジェクトを牢から解放する。

ジェクトが牢より出されてから、ブラスカ一行がベベルを出発するまでには、しばしの間があった。アーロンがキノックに別れを告げたり、ユウナがジェクトと会ったのは、そのときのことと思われる。

旅をはじめてから間もないころのジェクトは、召喚士であるブラスカの旅の目的も、その重要さもわかっておらず、自分が故郷(夢のザナルカンド)へ帰れることも信じて疑わない。「家に帰ったら」「みやげにする」などの言葉が多いのも、そうしたジェクトの無知からくるものだが、アーロンの目には緊張感のないヤツとしか映っていないため、ジェクトに対する彼の態度はかなり冷たい。

対応するスフィア

A

対応するスフィア	イベント
ジェクトのスフィア6	**6 幻光河** 酔ったジェクトがシパーフに斬りかかり、迷惑料をごっそり取られる。ジェクトはこれを機に禁酒を宣言
ジェクトのスフィア5	**7 ミヘン街道** ジェクトの提案で、チョコボイーターを退治することに
ジェクトのスフィア4	**8 ルカ** ティーダに見せるために、ブリッツボールの試合を撮影
ジェクトのスフィア3	**9 連絡船リキ号** ビサイド島へ向かう船の上で、今後の旅程について話し合う
ジェクトのスフィア2	**10 ビサイド村** ブラスカがアーロンに、「シン」を倒したあと、ユウナをビサイド村へ連れてくるように頼む
ジェクトのスフィア1−3	**11 マカラーニャの森** ジェクトが、ティーダへのメッセージをスフィアに遺す
ブラスカのスフィア	**12 ガガゼト山** ブラスカが、ユウナへのメッセージをスフィアに遺す
	13 エボン=ドーム ジェクトが、みずから進んで究極召喚の祈り子となる決意を固め、アーロンに息子ティーダのことを託す
	14 ナギ平原 ブラスカが究極召喚を使って「シン」を倒す。ブラスカ死亡。ジェクトは新たな「シン」となる

みんなが困っているから、自分たちが退治してやろう……まったく同じ理由でチョコボイーター退治に乗り出すところに、ジェクトとティーダが似た者親子であることがうかがえる。また、このころから、ジェクトに対するアーロンの態度がやわらかくなっていくのは、他人のために戦いに打って出るジェクトの姿を見て、少なからず認める部分があったからだろう。

旅をつづけ、スピラのことやブラスカの覚悟を知るうちに、ジェクトの思いは、家族の待つ故郷へ帰ることから「シン」を倒すことへと傾いていく。ビサイド島へ向かうころには、故郷へ帰ることはできないと悟りはじめたようだ。

ジェクトとティーダの似た者親子ぶりは、ビサイド村での行動にも現れている。村に着くなり、腹が減ってしかたがねえとボヤくジェクト。そして、息子のティーダも、ビサイド村に着いたときの第一声は「食べ物……ある？」だった。

ともに旅をつづけてきたガードが、究極召喚の祈り子になる……ユウナレスカから驚くべき真実を聞かされたブラスカたち。しかし、彼らはそこから「変革への一歩」を踏み出すことはできなかった。先人たちが通ってきた道を踏襲するだけでは、これまでと何も変わらない——そうとわかっているにもかかわらず、「もしかしたら、何かが変わるかもしれない」と、ブラスカはわずかな望みのために命をかけることを決め、その姿を見たジェクトもまた、究極召喚の祈り子となることでブラスカのために命を捧げる。そして、ひとり残されたアーロンは……（→P.98）。

エキストラ・オブ・FFX

EXTRA CHARACTER

プレイヤーキャラクターとグローバルアクターのどちらにも属さない、無名の人たちにスポットを当てるのが、このコーナー。彼らに注目すれば、急ぎ足でストーリーを進めているだけではわからなかった、スピラの本当の姿が見えてくるはずだ。

エキストラキャラクターとは？

エキストラキャラクターとは、映画などで言えばエキストラ(群衆)や端役に相当する人々のこと。ここで紹介するのは、彼らのうちの、◎ボタンで話しかけることができる人たちだ。無名の人物だからといってあなどるなかれ。彼らに話しかけたときに聞けるセリフの種類はじつに多く、本作のストーリーや世界設定を理解するうえで役に立つはずだ。このコーナーでは、エキストラキャラクターのセリフをすべて聞きたいというプレイヤーのために、さまざまな情報を紹介していく。

エキストラキャラクターの移動パターン

エキストラキャラクター(以下、キャラクター)には、1ヵ所にずっと立ちつづけている者と、同じマップ内を一定のルートで動きまわる者の2種類がいる。基本的には、あるマップからほかのマップへと、キャラクター自身が歩いて移動することはない(一部例外あり／下記参照)。右の連続写真のように、ほかのマップへ移動しているように見える場合でも、それはあくまでも見た目だけで、実際には移動していないのだ。

また、歩きまわっているキャラクターに話しかけたときの位置によって、セリフが変化することも、基本的にはない。ただし、MAP 54 ボルト＝キーリカ·居住区にいる老人のような例外もいくつかある(→P.123)。

⬅ほかのマップと切りかえ地点を越えて移動していく人物を追って、隣のマップへ。

⬅ところが隣のマップには、先ほどの人物の影も形も見えない

複数のマップをまたがって移動する人たち

通常、キャラクターは複数のマップをまたがって移動することはないのだが、例外も存在する。ひとつは、ストーリーの進行に応じて居場所が変わる人たちで、ビサイド·オーラカの選手などがこれにあたる。もうひとつは、ビサイド村にいる人たち。ビサイド村では、ほとんどの人物が村の各所を一定のルートでまわっており、隣のマップへと消えていった人は、追いかけていくとちゃんと隣のマップにいるのだ。

⬅ビサイド村の住人のほとんどは、複数のマップを渡り歩いている。

■セリフはストーリーの進行に応じて変化する

ショップの店員やルカ＝スタジアムのスタッフなど、ごく一部の例外をのぞいて、キャラクターのセリフはストーリーの進行に応じて変化する。セリフが変わるタイミングは、キャラクターごとに設定されているものの、同一のマップ内にいるキャラクターたちのセリフは、おおむね同じタイミングで変化するのだ。

また、下記の6つのタイミングでは、ほとんどのエリアでいっせいにセリフが変わるようになっている。すべてのセリフをチェックしたいときは、以上の法則を頭に入れて、スピラ世界を歩きまわるといいだろう。

⬅はじめてジョゼ寺院を訪れたときには、このようなセリフを話す。

➡雷平原へ移動可能になったあとに話しかけた場合は、こんなセリフに変わっている。

セリフの大規模な入れかえが行なわれる時期

■ジョゼ寺院でイクシオンを入手後

試練の間を突破してイクシオンを手に入れ、一夜明けたあと。ミヘン・セッションが失敗したことについての感想や、壊滅した討伐隊にかわって僧兵とグアド族が街や街道の警備を受け持ったことに関する話が、多く聞けるようになる。

■雷平原へ移動可能になったあと

グアドサラムで、シェリンダから「シーモアはマカラーニャ寺院へ向かった」という話を聞き、それを仲間たちに伝えたあと。グアド族がシーモアとユウナの結婚の話を各地に広めており、一部の人たちから、結婚についての感想を聞くことができる。

■飛空艇入手後

ザナルカンド遺跡でユウナレスカを倒し、飛空艇に乗ったあと。寺院が混乱していることに関する話が多くなるほか、街や街道を警備していた僧兵がいっせいに姿を消す。また、各地の寺院は立入禁止で、寺院にいる人々とは会話できない。

■マイカ消滅後

聖ベベル宮でマイカと会談し、マイカが異界へと逃げてしまったあと。立入禁止だった各地の寺院にふたたび入れるようになり、寺院にいる人々のセリフも、雷平原へ移動可能になったあとに聞けたものとは異なっている場合が多い。

■「シン」がベベルに墜落後

スピラ中の人たちが歌う祈りの歌をバックに「シン」と戦い、「シン」がベベルに落ちたあと。ただし一部のエリアでは、飛空艇の行き先を「シン」に決定し、飛空艇から祈りの歌を流した時点で(=「シン」と戦う前)、すでにセリフが変化している。

■「シン」の体内に突入後

「シン」(頭部)を倒して、「シン」の体内に降り立ったあと。連絡船リキ号など一部のエリアでは、飛空艇入手後に聞けるセリフが、「マイカ消滅後」や「「シン」がベベルに墜落後」でも変化せずに、この時点でようやく別のセリフに変わる。

エキストラキャラクターのタイプ

エキストラキャラクターは、セリフの形態によって以下の3つのタイプにわけられる。すべてのセリフを楽しみたいなら、聞きもらしがないよう、同じ人物に何度も話しかけることが必要だ。なお、いったんマップを切りかえたり(=別のマップへ移動してからもどってきたり)、プレイデータをロードし直すと、各キャラクターは「ティーダと話したことがない状態」にもどる。たとえばタイプⒷやⒸのように、複数のセリフを話すキャラクターの場合は、いったんマップを切りかえると、それまでにどのセリフを聞いていたかはリセットされ、再度セリフ①から聞けるようになるのだ。

←タイプⒷの場合、何度も話しかけると、いずれは同じセリフしか言わなくなってしまう。

➡しかし、マップを切りかえれば、1回目に話しかけたときのセリフがもう一度聞ける。

セリフの形態によるキャラクターのタイプわけ

タイプⒶ
セリフが1種類だけ

何度話しかけても、同じセリフしか話さない。2回つづけて話しかけたときに、セリフがまったく同じだった場合は、ほぼまちがいなくこのタイプだ。無口な性格の人や子どものほか、ショップの店員などにも、このタイプが多い。

例1) MAP 31 ビサイド村・全景【少女A】
にいちゃん だれ? どこから来たの?

例2) MAP 52 ボルト=キーリカ・船着場【老婆A】
こりゃあ! 勝手に持っていくでねぇ!
ありゃ お客さんかえ……

例3) MAP 74 ルカ=スタジアム・メインゲート【スタッフ(男性)J】
当スタジアムはポートと一体化した 円形の構造になっております
ですから迷う心配はありません! ここを曲がると【1番ポート】になります

※何度話しかけても、彼らは上記のセリフしか言わない

タイプⒷ
セリフが2種類以上

いったん話が終わったあとにふたたび話しかけると、セリフが別のものに変化するタイプ。たとえば、セリフの種類が3つなら、セリフ①→セリフ②→セリフ③と変化して、最後は何度話しかけてもセリフ③しか話さなくなってしまう。

例) MAP 71 ルカ港・連絡橋【ベルベル族A】
1回目…… セリフ① おう兄ちゃん チケットないか? 余っとったら買い取ったるで~
それとも もっとエエ席ほしいか? そのねえちゃんとペア席 どうよ?
2回目…… セリフ② あん? 兄ちゃん選手か……じゃあチケットに用はねえな
3回目以降… セリフ③ あまりチケット買うよ~ 最前列席あるよ~

※いったんマップを切りかえると、再度セリフ①から順に聞ける

タイプⒸ
2種類以上のセリフがループ

タイプⒷの変型版。たとえば、セリフの種類がふたつなら、セリフ①→セリフ②と変化したあと、つぎに話しかけたときは、ふたたびセリフ①を語る。ビサイドの浜辺で練習しているオーラカの選手たちなどが、これに該当する。

例) MAP 23 ビサイド島・浜辺【ジャッシュ】
1回目…… セリフ① あのシュートすごかったな~ オレもあんなの撃ってみたいよ
2回目…… セリフ② ワッカさん 待ってるぞ 早く行ったほうがよくないか?
3回目…… セリフ① あのシュートすごかったな~ オレもあんなの撃ってみたいよ
4回目…… セリフ② ワッカさん 待ってるぞ 早く行ったほうがよくないか?

※いったんマップを切りかえたり、セリフ②のセリフのあとにふたたび話しかけると、再度セリフ①から順に聞ける

■セリフの変化条件の特殊例

セリフが変化する条件は、ストーリーの進行以外に、右記のようなものがある。なかでも🅑と🅒は、すべてのセリフを見たいプレイヤーにとってネックとなる条件だろう。🅑による変化を見たいならゴワーズとの決勝戦直前で、🅒による変化を見たいならMAP 97 キノコ岩街道・司令部周辺にてガッタに話しかける直前で、それぞれセーブデータを作っておこう。そこから2パターンずつのプレイを行なえば、両方のセリフが確認可能だ。

⬅ゴワーズとの決勝戦は、キャラクターのセリフの変化に関わる重要なイベントなのだ。

■ストーリーの進行以外でのセリフの変化条件

🅐選択肢の選択結果
セリフの途中で選択肢が出た場合、プレイヤーが選んだ項目しだいで、それ以降のセリフが変化する場合がある(→P.228)。

🅑ルカ・ゴワーズとの決勝戦の勝敗
ルカ・ゴワーズとの決勝戦に勝ったときと負けたときとで、異なるセリフを話す者が何人かいる。

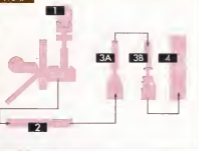
🅒ルッツとガッタのどちらが生きているか
ミヘン・セッションでルッツとガッタのどちらが生き残ったかにより、ビサイド村にいる一部のキャラクターのセリフが変化する。

以降のページの見かた

❶エリアマップ……そのエリア内のマップのつながりとマップ番号を示したもの。
❷キャラクターCG……キャラクターのポリゴンモデル。
❸会話可能時期……そのエリアにおいて、◎ボタンでキャラクターに話しかけることができる時期。❼の欄に対応しており、キャラクターのセリフが変化するタイミングも示している。
❹データ表……それぞれのキャラクターに関する各種データと解説。表の見かたは右記のとおり。

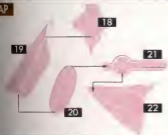
データ表の見かた

❺CG……そのキャラクターのポリゴンモデルがどれなのかを示す。■～の記号は❷のものと対応。
❻名前……キャラクターの名前。ゲーム中で名前が表示されない者については、本書における独自の名前をつけている。V は、そのマップ内でキャラクターがボイス付きのセリフを話す場合があることを示す(担当声優については→P.574)。
❼会話可能時期……そのキャラクターに◎ボタンで話しかけることができる時期(□色で表記)、およびセリフが変化するタイミング(↔で表記)。①～の番号は、❸のものと対応。欄内に□色がついている場合は、その時期に◎ボタンで話しかけることができるという意味。また、↔の矢印がつながっている時期は、同じセリフを話すことを示す。上記の例のキャラクターなら、会話が可能な時期は①、②、③、⑤、⑥で、セリフは「①の時期のもの」「②の時期のもの」「③、⑤～⑥の時期のもの」の3種類があるという意味になる。
❽どんな人物?……そのキャラクターの人物像を、セリフなどをもとに推察し、簡単に解説。文頭の【 】内の表記の意味は以下のとおり。なお、【 】内の番号は❸および❼の欄に対応しており、【 】の内容がその番号の時期限定であることを示す。
【③:アイテム】……話しかけると、アイテムやギルがもらえる(基本的には1回かぎりで、そのときはセリフも変化)
【ショップ】……話しかけると、アイテムの売買が可能
【宿屋】……話しかけると、宿屋に泊まれる
【ブリッツ】……ミヘン街道到着後に◎ボタンで話しかけると、その場でブリッツボールの選手としてスカウトできる
❾出現場所……そのキャラクターと会話できる場所のマップ名とマップ番号。マップ番号は❶のものと対応。

少年A～C、女性C～Dのふたつのグループのうち、先に話しかけたほうとの会話中に、ティーダの名前を決定することになる。

会話可能時期 ①初期状態

CG	名前		会話可能時期 ①	どんな人物?
	1 ハーバー			
1	男性A		←→	女性Aと一緒にいる。セリフは「がんばって！」の1種類だけ
2	男性B	V	←→	ジェクトの息子ということで、ティーダにも期待をかけている
3	男性C		←→	少年Dの近くに立っている。「がんばって！」としか言わない
4	女性A	V	←→	ティーダがジェクトシュートを披露するのを期待している
5	女性B	V	←→	デビューしたときからティーダのファンだった女の子
6	女性C	V	←→	サインをねだる女の子のひとり。東ブロックの最前列に席を取っている
7	女性D	V	←→	サインをねだる女の子のひとり。試合が終わったあとに会おう、と誘ってくる
8	少年A	V	←→	サインをねだる3人組のひとり。将来はブリッツボールの選手になるのが夢
9	少年B	V	←→	サインをねだる3人組のひとり。「いっぱい点取ってね！」と声をかけてくる
10	少年C	V	←→	サインをねだる3人組のひとり。ティーダの船の家に興味を持っている
9	少年D		←→	「がんばって！」としか言わない
	2 フリーウェイ			
3	男性D		←→	「今夜は歴史に残る試合になる」と、試合がはじまるのを楽しみにしている
2	男性E		←→	女性Eと一緒にいる。「あんたがいないと始まらない」とティーダをせかす
2	男性F		←→	フリーウェイにすわっている男性。ティーダのために祝勝会の店を予約している
3	男性G		←→	ティーダのことを「2代目ジェクト」と呼ぶ
2	男性H		←→	気分が悪くなり、その場にうずくまっている
3	男性I		←→	「ぬるい試合したら笑い者だぜ」と、ティーダにハッパをかけてくる
6	女性E		←→	男性Eと一緒に、スタジアムへ急げとせかす
6	女性F		←→	「ゾクゾクする」と言ってふるえている
4	女性G		←→	対戦相手のダグルスは荒っぽい選手ばかりだから気をつけろ、と忠告してくれる
7	女性H		←→	女性Gと一緒に立っている。ティーダのことを「エース君」と気安く呼ぶ
4	女性I		←→	今年の得点王が確実なティーダを「さすがジェクトの息子」とほめる
7	女性J		←→	寄り道しているティーダに「わざと試合に遅れて盛り上げようってわけ？」と言ってくる
6	女性K		←→	【①:アイテム】チケットが取れず、ゆずってもらえないかと周囲の人に聞いてまわっている
10	少年E		←→	大人になったら、ティーダのチーム(エイブス)に入りたいと思っている
8	少年F		←→	しゃがんでいる少年3人組のひとり。「がんばってね」と応援してくれる
10	少年G		←→	しゃがんでいる少年3人組のひとり。今度ごはんを食べにこいと誘ってくれる
9	少年H		←→	しゃがんでいる少年3人組のひとり。ティーダの父親と自分の父親を交換したがっている

サルベージ船
Salvage Ship

ここで聞けるセリフはすべてアルベド語。セリフの意味を理解したいなら、事前に海の遺跡でアルベド語辞書合成スフィアを利用しておこう。

会話可能時期	
	①初期状態 ②リュックからスフィア盤の説明を聞いたあと

	名前	会話可能時期 ①	会話可能時期 ②	どんな人物?
18 甲板				
1	…ト男性A V	←―	―→	【①~②:アイテム(※1)】死にそうになったら使えと言って、ポーション×3をくれる
2	…ト男性B V	←→	←→	一度リュックからスフィア盤の説明を聞いたあとは、スフィア盤の説明をするようになる

…ーダかMAP 20 海中へ移動し、もどってくるたびにポーション×3がもらえる

PICK UP 途中でど忘れするおじいさん

MAP 54 ポルト=キーリカ・居住区には、つねに海を見つめている老人がいる。ジョゼ寺院でイクシオンを入手してから、マカラーニャ湖でアルベド族の襲撃を受けるまでのあいだに居住区を訪れ、老人に2回話しかけてみよう。すると、彼は寺院へお参りに行こうとして歩きはじめるが、宿屋の前を通り過ぎたあたりで急に立ち止まり、きた道を引き返してしまう。じつはこの老人、自分が何をしようとしていたのか、歩いている途中で忘れてしまったのだ。

⬅この場所に立っている老人に2回話しかけると、寺院へ向かって歩きはじめる。

PICK UP ニザルートがガッツポーズを練習する理由

キーリカ・ビーストのキーパー、ニザルートは、いつでもガッツポーズの練習をしているという変わり者。しかも、練習する理由は、彼に話しかけた時期によって下表のように異なるのだ。

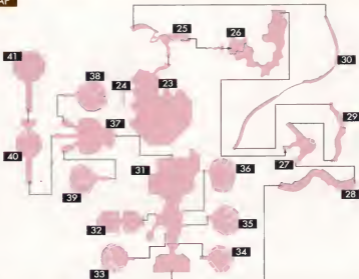
■ガッツポーズの理由の変遷

時期	ニザルートのセリフ
初期状態~ドナに会うまで	トーナメントで優勝したら このポーズを決めるワケだ
ジョゼ寺院でイクシオンを入手後	今度こそ優勝して このポーズでかっさいを浴びてやるワケだ
マイカ消滅後	空飛ぶ船が飛んできたら こ～やって応援するワケだ
飛空艇の行き先を「シン」に決定したあと	ナギ節が来た時のために 喜びのポーズを練習してるワケだ

⬅ニザルートのお気楽さに、チームメイトのディムはいつもあきれている。

ビサイド島
Besaid Island

大半のキャラクターは、固有の移動ルートにしたがって村を歩きまわっている。なかには、場所によってセリフが変わるキャラクターもいるのだ。

ビサイド島の人々のデータの見かた

❶名前……キャラクターの名前。ゲーム中で名前が表示されないキャラクターについては、本書における独自の名前をつけている。
❷移動ルートマップ……ビサイドのキャラクターは、ほかのエリアのキャラクターとちがって、複数のマップにまたがって移動している。たとえば、MAP 31 全景にいるキャラクターが MAP 32 討伐隊宿舎へ入っていったときに、あとを追いかけて移動すると、ちゃんと討伐隊宿舎にそのキャラクターがいるのだ。この欄のマップでは、各キャラクターの移動ルートや居場所を、矢印およびポイントで示している。
❸会話可能時期……そのキャラクターに●ボタンで話しかけることができる時期(□色で表記)、およびセリフが変化するタイミング(↔で表記)。表の見かたは、ほかのエリアのものと同じ(→P.121)。なお、複数のマップにまたがって移動しているキャラクターの大半は、移動先のマップによって話すセリフが変わる(例:男性Bは、MAP 31 全景にいるときと MAP 32 討伐隊宿舎にいるときではセリフが異なる)。
❹どんな人物?……そのキャラクターの人物像を、セリフなどをもとに推察し、簡単に解説。文頭の【 】内の表記の意味は、ほかのエリアのものと同じ(→P.121)。

会話可能時期	①初期状態 ②昼寝をしたあと ③出発前夜 ④ユウナが旅に出発したあと ⑤ジョゼ寺院でイクシオンを入手後	⑥雷平原へ移動可能になったあと ⑦飛空艇入手後 ⑧マイカ消滅後 ⑨飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと

名前		会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	どんな人物?
ダット	V	↔		↔							【①:アイテム】ボールが落ちてくると、つい目をつぶってしまう若きブリッツ選手(※1)
レッティ	V	↔		↔							「オレ、ヘディングは得意なんだぜ」と言いながら、連続で3回しかできない(※1)
ジャッシュ	V	↔		↔							【①:アイテム】ティーダが打ったシュートの威力のすさまじさに驚いている(※1)
ボッツ	V	↔		↔							【①:アイテム】自分が足手まといにならないか、いつも不安でいる(※1)
キッパ	V	↔		↔							【①:アイテム】ワッカがいかに優れたブリッツ選手であるかを教えてくれる(※1)
ビルーチャ		↔	↔		↔	←―	―→	←―	――	―→	【ブリッツ】漁師の妻。一見、ふつうの主婦だが、じつは凄腕のブリッツ選手
男性A		↔	↔		↔	←―	―→	←―	―→	↔	ビサイド織物の職人。頑固一徹という感じだが、ユウナの見送りでは涙ぐむ場面も
男性B		↔	↔		↔	←―	―→	←―	――	―→	【④:アイテム】討伐隊宿舎の雨漏りを修理している(※2)

の時期は　ユウナと会話する前後でセリフが変化する

時期におけるMAP 31 全景でのセリフは、ルッツとガッタのどちらが生き残ったかによって異なる

男性C

①、⑤〜⑨……←→のルートを往復
②……………●の場所にいる
④……………MAP 24 船着場にいる

男性D

①、⑤〜⑨……←→のルートを往復
④……………●の場所にいる

男性E

①、④〜⑨……←→のルートを移動
②……………●の場所にいる

ビルーチャの夫

①、④〜⑨……←→のルートを移動
②……………●の場所にいる

女性A

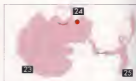
①、⑤〜⑨……←→のルートを移動
②……………●の場所にいる
④……………MAP 24 船着場にいる

女性B

①、④〜⑨……←→のルートを移動
②……………●の場所にいる

女性C

①、④〜⑨……←→のルートを往復
②……………●の場所にいる

女性D

⑤〜⑥……●の場所にいる
⑦〜⑨……←→のルートを往復

名前	会話可能時期									どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	
男性C	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	【④:アイテム】ビサイド織物の職人(男性A)の弟子(※3
男性D	↔			↔	←	→	←	→	↔	村の特産品であるビサイド織物を安く仕入れて、ひと もうけしようと考えている
男性E	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	「シン」の毒気にやられてしまい、ミヘン・セッションに 参加できなかった討伐隊員
ビルーチャの夫	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	「シン」の恐怖におびえつつも、生活のためにがんばる漁師
女性A	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	【④:アイテム】血気盛んな討伐隊をまるで子どもあつか いするおばさん
女性B	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	「シン」のいない土地を探してビサイド村へ移住してき たが、ややあきらめの心境
女性C	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	頻繁に寺院へ祈りに行く、信心深い女性
女性D					↔	↔	←	→	↔	船着場近くの家に住んでいるおばさん

※3……⑨の時期は、MAP 31 全景でのセリフが⑦〜⑧の時期と同じになる

老人A

①、④～⑨……●―のルートを往復
②……………●の場所にいる

老婆A

①、④～⑨……●―のルートを移動
②……………●の場所にいる
③……………MAP 31 全景にいる

ヒルーチャの息子

①、⑤～⑨……●―のルートを移動
②……………●の場所にいる
④……………MAP 24 船着場にいる

少年A

①～②、④～⑨……●の場所にいる

少年B

⑤～⑥……●の場所にいる
⑦～⑨……●―のルートを移動

少年C

⑤～⑥……●の場所にいる
⑦～⑨……●―のルートを移動

少女A

①、⑤～⑨……●―のルートを往復
②……………●の場所にいる
④……………MAP 24 船着場にいる

少女B

①、⑤～⑨……●―のルートを往復
②……………●の場所にいる
④……………●の場所にいる

名称	会話可能時期									どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	
[illegible] V	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	「シン」やエボンのことなど、スピラの基礎的な知識について教えてくれる
[illegible] V	↔	↔	↔	↔	←	→	←	→	↔	教えを破って試練の間に入ったティーダのことを「掟やぶりめ！」となじる(※4)
[illegible]息子	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	【④:アイテム】「いい子になるから……」がログセのワンパク坊主(※5)
[illegible]	↔	↔		↔	←	→		↔	↔	いつも大召喚士ガンドフの像のそばで祈っている少年
[illegible]					↔	↔	←	→	↔	少年C、少女Cとともに浜辺で遊んでいる
[illegible]					↔	↔	←	→	↔	イサール一行がビサイドを訪れたことを教えてくれる
[illegible] V	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	ユウナの旅の意味がわからず、おみやげを頼む少女。ビルーチャの息子と仲良し(※5)
[illegible]	↔	↔		↔	←	→	←	→	↔	【④～⑨:アイテム】店員Aの妹で、②④の時期以外は、いつもイヌを連れている

[illegible]期は　近づくだけで会話することが可能
[illegible]時期は　MAP 31 全景でのセリフ(少女AはMAP 37 大広間でのセリフも含む)が⑦～⑧の時期と同じになる

少女C

⑤〜⑥……→のルートを移動
⑦〜⑨……→のルートを移動

店員A

①〜②、⑤〜⑨……●の場所にいる
④………………●の場所にいる

船員(男性)A

①、④〜⑨……→のルートを往復
②………………●の場所にいる

船員(男性)B

⑤〜⑨……●の場所にいる

僧官(男性)A

①〜②、④〜⑥、⑧〜⑨……●の場所にいる

僧官(男性)B

①〜②、⑤〜⑥、⑧〜⑨……→のルートを移
④………………MAP 24 船着場にい

僧官(女性)A

①、④〜⑨……→のルートを移動
②………………●の場所にいる

僧官(少年)A

⑦〜⑨……●の場所にいる

名前	会話可能時期									どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	
少女C					←→	←→	←	→	←→	ユウナのことを慕っており、将来は召喚士になりたい と思っている
店員A	←→	←→		←→	←	—	—	—	→	【ショップ】村に一軒しかないアイテムショップの店員
船員(男性)A	←→	←→		←→	←	→	←	→	←→	連絡船リキ号の船員だったが、そのままビサイド村に 残って暮らしている(※6)
船員(男性)B					←→	←→	←	→	←→	連絡船リキ号の船員。いつか飛空艇に乗ってみたいと 思っている
僧官(男性)A V	←→	←→		←→	←	→		←→	←→	ティーダがはじめて寺院を訪れたとき、召喚士と召 獣について教えてくれる(※7)
僧官(男性)B	←→	←→		←→	←	→		←→	←→	【4 :アイテム】ユウナの成長を見守ってきた、ビサイ ド寺院の老僧官
僧官(女性)A	←→	←→		←→	←	→	←	→	←→	ビサイド村の家々を訪問し、祈りをささげている
僧官(少年)A							←→	←	→	ユウナたちを捕らえるためにベベルから派遣された少年僧

※6……⑨の時期は、MAP 31 全景でのセリフが⑦〜⑧の時期と同じになる
※7……②の時期は、試練の間からもどった直後のみ会話可能

討伐隊員(男性)A

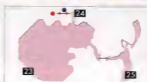
38 31 36 37 35 32 39 33 34

①〜②…●の場所にいる
④〜⑨…●の場所にいる

討伐隊員(男性)B

⑤………●の場所にいる
⑥………●の場所にいる
⑦〜⑨…●—●のルートを往復

討伐隊員(女性)A

38 31 36 37 35 32 39 33 34

①〜④…●の場所にいる

名前	会話可能時期									どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	
員 男性)A	↔	↔		←—	——	——	——	——	—→	【④〜⑨:宿屋】①〜②の時期はビサイド村の入口を守り、④の時期以降は討伐隊宿舎にいる
員 男性)B					↔	↔	←—	—→	↔	ミヘン・セッションでルッツやガッタとはぐれ、ひとりで帰ってきた、討伐隊の生き残り
員 女性)A	↔	↔		↔						【①〜②:宿屋】討伐隊宿舎の受付をしている(※8)

④の時期は、ティーダが目覚めてからMAP 31 全景へ移動するまでのあいだのみ現れる

キャラクターが歩きまわらない時期

サイド村にいるキャラクターたちには、それぞれ有の移動ルートが設定されている。通常はどのキャターもそのルートにしたがって歩きまわっている、以下の3つの時期には、ルートを無視して特定のプに居つづけるようになる者が多い。

とつ目は、はじめてMAP 37 ビサイド寺院・大広を訪れたとき(1の時期)。大広間にいる僧官(男性)召喚士と召喚獣に関する話を聞いて、いったんプを切りかえるまでは、ふだんは大広間にいないのキャラクターも現れる。

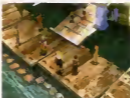
たつ目は、ワッカの家で昼寝したあと(②の時期)。ときは「ユウナが試練の間に入ったきり、丸一日ない」と村中が大騒ぎになっており、ほとんど村人はMAP 37 大広間でユウナの無事を祈っている。大広間へ祈りに行っていないキャラクターたちも、この時期は特定のマップから移動しない。

そして3つ目は、ビサイドで一泊して旅に出発したあと(④の時期)。何人かのキャラクターが村から姿を消すが、彼らはこのとき、究極召喚を得る旅に出るユウナを見送りに、MAP 24 船着場へ行っているのだ。

■移動ルートを無視して特定の場所に現れる村人

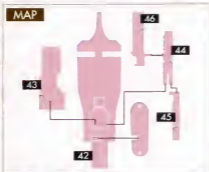
①の時期のあるタイミングのみ寺院でお祈り	男性B、男性C、ビルーチャの夫、女性A、女性C、老婆A
②の時期に寺院でお祈り	男性B、男性C、ビルーチャの夫、女性B、女性C、老人A、老婆A、ビルーチャの息子、少年A(※1)、少女A、少女B
④の時期に船着場で見送り	男性A、男性B、男性C、女性A、ビルーチャの息子、少女A、僧官(男性)B

※1……MAP 37 以外には現れない

←②の時期は、大広間以外の場所にいる者も、そのマップから動こうとはしない。

←④の時期は、何人かの村人が船着場へ出ており、村は閑散としている。

連絡船リキ号

S.S.Liki

船に乗ったばかりの時点でユウナを取り囲んでいるのは、船員(男性)B、船員(男性)C、女性A、ダット、レッティ、ジャッシュの計6人だ。

会話可能時期	
	①初期状態 ②ビサイド・オーラカの選手たちが練習をはじめたあと ③ジョゼ寺院でイクシオンを入手後 ④飛空艇入手後 ⑤『シン』の体内に突入後

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	どんな人物?
	42 甲板						
1	船員(男性)A V	←	→				ティーダに双眼鏡を奪われたことを根に持っている
2	ダット	↔	↔				ヘディングの練習をしているが、ヘタで長くつづかない(※1)
3	レッティ	↔	↔				足パスが苦手で、手パスの練習しかしない(※1)
4	ジャッシュ	↔	↔				シュート練習をしたいのに、レッティのパス練習につきあわされている(※1)
5	女性A	↔	↔				オオアカ屋にからまれ、腹を立てている(※1)
6	船員(男性)B V	↔	↔	↔	↔	↔	キーリカへ向かう途中で『シン』に襲われ、海が怖くなってしまった(※1)
7	船員(男性)C V	↔	↔	↔	↔	↔	海に恐怖心を抱いてしまった相棒の船員(男性)Bを心配する(※1)
8	船員(女性)A			←	―	→	客室へ降りようとすると、船が目的地に着くまで休むかどうか聞いてくる
9	男性A			↔	↔	↔	ペットのサルが柱の上にのぼってしまい困っている
10	男性B			↔	↔	↔	イヌと一緒に旅をしており、イヌの船賃が無料であることを教えてくれる
11	女性B			↔	↔	↔	老人Aの若き妻で、ブリッツボール選手時代はキーパーをつとめていた
12	女性C			↔	↔	↔	少年Aと少女Aに商売の勉強をさせるため、旅をしている
13	老人A			↔	↔	↔	かつてはブリッツボールの名選手だった。選手時代の縁で女性Bと結婚
14	少年A			←	→	↔	勉強そっちのけで少女Aと一緒に走りまわっている
15	少女A			←	→	↔	商売の勉強にきたが、遊びに夢中
16	少女B			↔	↔	↔	老人Aと女性Cが、親子なのか夫婦なのか見わけられず、悩んでいる
	43 操舵室						
17	船長	↔	↔	↔	↔	↔	寺院がかたむいても、民のために船を運航しつづけようとする
18	操舵士	↔	↔	↔	↔	↔	船長のことを尊敬しており、どこまでもついていくと誓っている
	45 動力室						
8	船員(女性)B V	←	→				船の動力源であるチョコボの飼育係。歌が大好き
	46 客室						
19	ボッツ	←	→				船に酔ってしまい、ぐったりしている様子
20	キッパ	←	→				つられて自分も気持ち悪くならないように、ボッツから離れたところにいる

※1……①の時期は(ダットは②の時期も含む)、近づくだけで会話することが可能

キーリカ島
Killika Island

このエリアでは、こまかい条件でセリフがガラリと変わる人が多い。まめに話しかけて、その変化を見るのもおもしろいだろう。

MAP

会話可能時期

①初期状態
②キーリカで一泊後
③寺院前広場に到着後
④大広間でドナと会話後
⑤キーリカ寺院でイフリートを入手後
⑥ジョゼ寺院でイクシオンを入手後
⑦飛空艇入手後
⑧マイカ消滅後
⑨飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	どんな人物?
52	**船着場**										
1	レッティ	↔									ビサイド・オーラカの仲間たちと一緒に街の修復作業に参加(※1)
2	男性A	↔									酒場の入口でうなだれている
3	女性A	↔									ショップの店員。ティーダのことを店主(夫)だとカンちがいしてしまう
4	ラーベイト		↔			↔	↔	←	→	↔	【ブリッツ】船着場周辺で街の修復作業をしている
5	ヴーロヤ		↔				↔	←	—	→	【ブリッツ】隻眼のキーリカ・ビースト主将。海でブリッツボールの練習中
6	タツ		↔				↔	←	—	→	【ブリッツ】「シン」の毒気にやられ、記憶喪失になってしまった
7	老婆A		←	—	—	—	→	←	—	→	【ショップ】ショップの店員。買い物に訪れたティーダを、泥棒とまちがえる
8	船員(女性)A						←	—	—	→	連絡船の船員。話しかければ船に乗ることができる
9	傭兵(男性)A						↔				キーリカを警備するためにベベルから派遣された(※2)
10	討伐隊員(男性)A							←	→	↔	ベベルへ逃げて行った傭兵にかわって、キーリカを警備している
53	**酒場**										
11	クワルカン		←	—	—	→	↔	←	—	→	【ブリッツ】酒場の女主人。幼ない妹とふたりで暮らしている(※3)
12	クワルカンの妹		←	—	—	→	↔	←	—	→	姉を尊敬しており、将来はブリッツ選手になりたいと思っている(※4)
2	男性A		←	—	—	→					「シン」の影におびえ、酒場に入り浸る男性
13	討伐隊員(男性)B						↔	←	→	↔	ミヘン・セッションの失敗を悔やみ、昼間から酔いつぶれている
54	**居住区**										
14	キッパ		↔								キーリカの森へつづく足場を修理している(※5)
6	男性B		↔			↔	↔	←	→	↔	街の修復作業に参加している男性のひとり
2	男性C		↔			↔	↔	←	—	→	街を直したと思ったら「シン」に壊されることのくり返しに、うんざり気味
15	女性B		↔			↔	↔	←	→	↔	海を見つめながら、亡くなった父親に思いを馳せている
16	老人A		↔			↔	↔	←	→	↔	「シン」に孫を殺された老人
55	**宿屋**										
17	女性C		↔			↔	←	—	—	→	宿屋の女主人。なぜか客室はいつも掃除中で、泊まることができない
16	老人B		←	—	—	→	↔	←	→	↔	何度「シン」に襲われてもキーリカを離れない、と話す
18	少年A		←	—	—	—	—	—	→	↔	宿屋のなかを走りまわっている
56	**民家**										
19	イスケン		←	—	—	→	↔	←	—	→	【ブリッツ】大会直前に「シン」の毒気にやられてしまった、不運な選手
3	イスケンの妻		←	—	—	→	↔	←	—	→	毒気にやられた夫を気づかう

名前	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	どんな人物?
	会話可能時期									
57 キーリカの森										
討伐隊員(女性)A		↔								【②:アイテム(※6)】女性の小隊長。はぐれオチューを倒すとほめてくれる(※7)
討伐隊員(男性)C		↔								話しかけても「はあ……はあ…… 演習中! 演習中!」としか言わない
討伐隊員(男性)D		↔								セリフは「演習中! 演習中!」だけ
討伐隊員(女性)B		↔								【②:アイテム】討伐隊員(男性)C、討伐隊員(男性)Dをひきいて演習中
58 参道										
僧官(男性)A							↔			反逆者を通さぬよう、寺院への階段を封鎖している(※1)
僧兵(男性)B							↔			ユウナたちを寺院へ入らせないように警備中(※1)
59 寺院前広場(※8)										
ダ ト V			←	→						ブリッツボールも魔物とのバトルもこなせるティーダに感心している
レ ティ V			←	→						キーリカ寺院の炎について教えてくれる
男性D			←	─	→	↔		↔	↔	「シン」がこないように祈りつづけている
男性E			←	─	→					召喚士に頼らず「シン」を倒そうとする討伐隊にあきれている様子
男性F			←	─	→					妻(女性D)と一緒に島を出て、「シン」がいない土地を探すつもり
女性D			←	─	→					島を出る前に最後のお祈りにやってきた、男性Fの妻
女性E			←	─	→					有名人がくると聞き、寺院の入口で待ちぶせしている
老人C			←	─	→	↔		←	→	健康維持のため、参道の石段を毎日のぼっている
僧官(女性)A						↔		↔	↔	「シン」の恐怖が忘れられず、いつも夢にうなされている
僧兵(男性)C						↔		←	→	いったんは討伐隊をやめて僧兵になったものの、のちに討伐隊へ復帰
討伐隊員(女性)C						↔		←	→	教えを破ってミヘン・セッションに参加したことを悔やんでいる
60 僧官の間(右)										
少年僧A			←	→	↔	↔		↔	↔	海に遊びに行きたがっている、勉強嫌いの少年
少年僧B			←	→	↔	↔		↔	↔	僧官がおやつをくれるので、勉強が好き
61 僧官の間(左)										
メ			←	─	→	↔		←	→	【ブリッツ】僧官になる前はキーリカ・ビーストの主将をつとめていた
僧官(老人)A			←	─	→	↔		←	→	ミヘン・セッションで多くの戦死者が出たことについては、寺院にも責任があると思っている
62 大広間										
ム			↔	←	→	↔		↔	↔	【ブリッツ】ガッツポーズの練習ばかりに熱心なニザルートにあきれ顔
ザルート			↔	←	→	↔		↔	↔	【ブリッツ】いつもガッツポーズを練習している
僧官(男性)B						↔		↔	↔	民の心が寺院から離れていることに心を痛めている

づくだけで会話することが可能

道絶船の前で立ち止まっているときのみ、セリフが変化

②⑤の時期は、妹が現れるとセリフが変化

MAP 54 居住区で助けたあとか、イクシオン入手後に現れる

たけで会話することが可能。MAP 52 船着場でワッカと会話したあとはいなくなる

れオチューを倒す前後で別のアイテムがもらえる

れオチューとのバトルから逃げた直後、およびはぐれオチューを倒したあとはセリフが変化

MAP 59 寺院前広場における③の時期のセリフは、ルカ・ゴワーズの選手たちと会話した直後から、ほかの場所へ移動する

あいだは、専用のセリフとなる

連絡船ウイノ号
S.S.Winno

はじめてルカへ向かう途中に『ジェクトシュート・チャレンジ』を成功させると、甲板にいるキャラクターのみセリフが変化する。

会話可能時期
①初期状態
②ビクスン＆グラーブと会話したあと、またはワッカとルールーの会話を1回以上聞いたあと
③『ジェクトシュート・チャレンジ』に成功したあと（ルカでの大会前のみ）
④ジョゼ寺院でイクシオンを入手後
⑤飛空艇入手後
⑥『シン』の体内に突入後

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	どんな人物?
	47 客室							
1	ダット	↔						もっと練習しておきたかったと悔やんでいる
2	レッティ	↔						ルカ・ゴワーズと同じ船で、居心地が悪そう
3	ジャッシュ	↔						「一泡吹かせてやりたい」を「一服盛ってやりたい」と言いまちがえる
4	ボッツ	↔	←	→				キーリカで酔い止めを買っていたため、元気にしている
5	キッパ	↔	←	→				ドーラムとバルゲルダに連れ去られ、かわいがられる
6	アンバス	↔	←	→				よからぬ計画を立てているドーラムとバルゲルダを遠巻きに見ている
7	ドーラム	↔	←	→				キッパが好みで、バルゲルダと組んで連れ去ってしまう
8	バルゲルダ	↔	←	→				ドーラムとつるんで、キッパをかわいがっている
9	ビクスン		←	→				ザナルカンドからきたというティーダを、バカにした態度であしらう
10	グラーブ		←	→				遺跡じこみのテクニックを見せてみろ、とティーダをからかう
	49 動力室							
11	船員（女性）A V	←	―	→				リキ号の動力室にいる女性と同じく、いつも歌っている

名前	会話可能時期						どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	
50 甲板							
ダット		↔	↔				ティーダの体を気づかい、早く寝ろとすすめてくれる
[illegible]ティ		↔	↔				ワッカとルールーが甲板の2階で話していることを教えてくれる
[illegible]ャノュ		↔	↔				ゴワーズの面々が船室にもどったので、甲板でのびのびしている
男性A		↔	↔				ティーダについて女性Aと話している
女性A		↔	↔				ティーダについて男性Aと話している
[illegible]				←——	———	——→	【ブリッツ】客室に降りようとすると、船が目的地に着くまで休むかどうか聞いてくる
男性B				↔	↔	↔	いつも船酔いに苦しみながらも、連絡船のうんちくを語る
男性C				↔	↔	↔	女性Cにひざまくらをしてもらい、ゆうゆうと昼寝を楽しんでいる
男性D				↔	↔	↔	イヌ好きだが、リキ号に乗っていた男性とは別人
女性B				↔	↔	↔	【4～5:アイテム(※1)】動物の研究家で、船のまわりを飛ぶスピラカモメモドキを数えている
女性C				↔	↔	↔	文句を言いながらも、男性Cのためにひざまくらをしてあげている
[illegible]女A				↔	↔	↔	船のまわりを飛んでいる鳥がスピラカモメモドキと知らず、願いを託そうとする(※2)
船員 男性A				↔	↔	↔	いつも寝不足で、なにかにつけて「眠らせてくれ」と言う
船員 男性B				↔	↔	↔	過酷な勤務状況にうんざりしている
51 操舵室							
船長	↔	←——	——→	↔	↔	↔	寺院が運航している連絡船の船長だけあって、寺院の動向にくわしい
[illegible]航士	←——	———	——→	↔	↔	↔	ルカ・ゴワーズの大ファンで、ほかのチームの選手に対してはイヤミしか言わない(※3)

[illegible]船のまわりを飛んでいるスピラカモメモドキの数を正しく答えるともらえる
[illegible]女性Bからスピラカモメモドキの話を聞いた直後は、④の時期のセリフが変化
[illegible]③の時期は、ヒクスン&グラーブと会話しており、なおかつワッカとルールーの会話を1回も聞いていないときのみ、セリフ[illegible]変化。また、④の時期は、ルカ・ゴワーズとの決勝戦の勝敗によってセリフが異なる

寝不足の船員

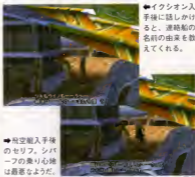
[illegible]連絡船ウイノ号の船員(男性)Aはいつも寝不足で、[illegible]寝ようとする。話しかけると、最初は下表のセ[illegible]を言い、2回目には眠ってしまう。

■寝不足の船員のセリフ

時期	船員のセリフ
[illegible]オ[illegible]入手後	徹夜で見張り番だったんだ たのむから眠らせてくれ……
[illegible]手後	最近 徹夜続きなんだよ たのむから眠らせてくれ……
[illegible]体内に[illegible]後	オレも ちゃんと歌ったってば もういいだろ 眠らせてくれよ……

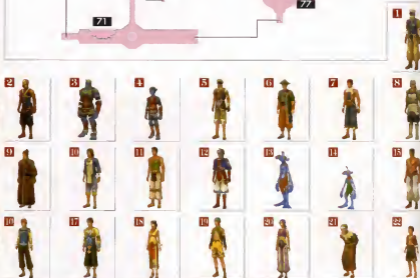
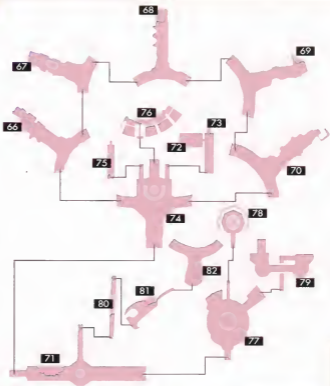
⬅セリフが聞けるのは1回目だけ。再度聞きたいなら、いったん船長室へ移動するか、連絡船から降りよう。

PICK UP 船酔いの男

連絡船ウイノ号の客室へ降りる階段の近くに、船酔いで苦しんでいる男がいる。かなりツラそうだが、話しかければ、スピラの乗り物に関するうんちく話をいろいろ聞かせてくれるのだ。

⬅イクシオン入手後に話しかけると、連絡船の名前の由来を教えてくれる。

➡飛空艇入手後のセリフ。シパーフの乗り心地は最悪なようだ。

ルカ
Luca

登場するキャラクターは総勢197人。訪れるタイミングによって、セリフが変化するだけでなく、キャラクターが入れかわることもある。

会話可能時期		
	①初期状態 ②ブリッツ・トーナメント大会1回戦開始前 ③ユウナ誘拐時 ④ユウナ救出後 ⑤決勝戦終了後	⑥ミヘン街道に到着後 ⑦ジョゼ寺院でイクシオンを入手後 ⑧雷平原へ移動可能になったあと ⑨飛空艇入手後 ⑩『シン』の体内に突入後

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物?
66	1番ポート											
1	スタッフ(男性)A		←	—	—	—	—	—	—	→	↔	ルカ港の1番ポートに立っているスタッフ。道案内をしてくれる(※1)
2	ニーダ		↔	←	→	←	→	←	→	←	→	【ブリッツ】乗り物が苦手な、アルベド族の選手
3	ロンゾ男性A		←	—	→	←	→					娘(ロンゾ少女A)と一緒にガガゼト山からロンゾ・ファングの応援にきた父親
4	ロンゾ少女A		←	—	→	←	→					ロンゾ族の英雄であるビランについて教えてくれる
5	スタッフ(男性)B							←	→			僧兵と協力して、ルカ港を巡回している
6	船長A							←	→			連絡船の船長。大海原の潮風を懐かしんでいる
7	船員(男性)A							←	→			連絡船の運航が再開したことを教えてくれる
8	僧兵(男性)A							←	→			ほかの街とちがい、アルベド族が大手を振って歩いていることに驚いている
9	男性A									←	→	着の身着のままでベベルから逃げ出してきたため、暑苦しい服装のまま
10	男性B									↔	↔	飛空艇を見て、これなら「シン」を倒せるかもしれないと期待している
11	男性C									←	→	寺院が混乱していることが信じられない様子
12	討伐隊員(男性)A									←	→	戦死した討伐隊員の無念を、飛空艇の活躍で晴らしてほしいと願っている
13	ハイペロ族A									↔	↔	幻光河から、はるばるルカへ避難してきたハイペロ族のひとり
14	ハイペロ子供A									↔	↔	ブリッツボールの選手にスカウトされたが、のんびりしたくて断ってしまった
67	2番ポート											
1	スタッフ(男性)C	↔	↔	↔	←	—	—	—	—	—	→	ルカ港の2番ポートに立っているスタッフ。道案内をしてくれる
15	男性D	↔										マイカ総老師の姿をひと目見て、田舎で自慢するつもりでいる
16	男性E	↔										ルカで開催される大会の、規模の大きさと華やかさに驚いている
17	男性F	↔										マイカ総老師について教えてくれる
10	男性G	↔										男性Hと大会の予想をしている。イチ押しはルカ・ゴワーズ
11	男性H	↔										男性Gと大会の予想をしている。イチ押しはキーリカ・ビースト
18	スタッフ(女性)A	↔										マイカ総老師が50年間もスピラを指導していることを教えてくれる
7	船員(男性)B	↔										ウイノ号が「シン」に襲われたリキ号の二の舞にならず、ホッとしている
19	船員(男性)C		↔	↔	←	—	→	←	—	—	→	ウイノ号の船員。話しかければ乗船できる
20	船員(女性)A		↔	↔	←	—	→	←	→	←	→	ウイノ号の船員。船の積み荷のチェックで大忙し
21	老婆A							←	→	←	→	ふたりの孫を連れて連絡船を見物している
22	少年A							←	→	←	→	少女Aの弟。姉の船好きにあきれている

※1……このキャラクターのみ、マイカが消滅した時点で、セリフが⑨の時期のものから⑩の時期のものに変化

CG	名前	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物?
	少女A							←	→	←	→	船が好きで、連絡船に忍びこもうとしたこともある
	僧兵(女性)A							←	→			連絡船に不審者か乗りこまないように見張っている
	僧兵(女性)B							←	→			話しかけても「僧兵は案内係ではない」と無愛想な返事をするのみ
	討伐隊員(女性)A									←	→	僧兵に代わって港を警備している(画面左側)
	討伐隊員(女性)B									←	→	僧兵に代わって港を警備している(画面右側)
	討伐隊員(少女)A									←	→	「いじょう　ありませーん!!」と叫びながら周囲を見まわっている少女隊員
63	3番ボート											
	スタッフ(男性)D		↔	↔	←	―	―	―	―	―	→	ルカ港の3番ボートに立っているスタッフ。道案内をしてくれる
	僧兵(男性)B		↔	↔	↔							マイカ総老師が乗ってきた船を警備中。僧兵Eと僧兵Fの上官にあたる
	僧兵(男性)C		↔	↔	↔							討伐隊と一緒にされるのを嫌う、プライドの高い僧兵
	僧兵(男性)D		↔	↔	↔							「機械には負けられない」と言いながら、ユウナ誘拐時でも加勢はしてくれない
	ガアド・ガードA		↔									シーモア直属の部下。シーモアを崇拝している
	ガアド・ガードB		↔									シーモア直属の部下。ルカの警備が手薄であることを不安視している
	僧兵(男性)E							←	→			討伐隊に代わってルカの街を警備中。話しかけると、軍船に勝手に乗りこむなと怒る
	僧兵(男性)F							←	→			非番のときにブリッツボールの試合を観るのを楽しみにしている
	僧兵(男性)G							←	→			キノック老師の命令でルカを警備することになった僧兵のひとり
	ヒクスン						↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】ルカ・ゴワーズ主将、チームが常勝であることに人一倍こだわりを持つ(※2)
	バス						↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】ルカ・ゴワーズのなかでは、比較的フレンドリーな性格の持ち主(※2)
	ラーブ						↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】いつも試合のことしか頭にないブリッツバカだが、腕は一流(※2)
	ーラム						↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】決勝戦で負けると「ワッカの根性に負けた」と強がりを言う(※2)
	ルケルダ						↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】警備をさぼって試合を観ている僧兵たちにあきれている(※2)
	ラウディア						↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】討伐隊の大敗を「当然の結果だ」とこきおろすなど、かなり口が悪い(※2)
69	4番ボート											
	スタッフ(男性)E		←	―	―	―	―	―	―	―	→	ルカ港の4番ボートに立っているスタッフ。道案内をしてくれる(※3)
	ク=ロンソ						↔	←	→	←	→	【ブリッツ】ビサイド・オーラカの健闘をたたえてくれる
	ゲ=ロンソ						↔	←	→	←	→	【ブリッツ】優勝を逃したため、勝つまでは故郷に帰らないと誓っている
	ナーロンソ						↔	←	→	←	→	【ブリッツ】ロンゾ・ファング主将。ロンゾ族の故郷であるガガゼト山に関する話をしてくれる
	イ=ロンソ						↔	←	→	←	→	【ブリッツ】「オーラカの選手は真の勇者。りっぱなツノがふさわしい」とほめてくれる
	カ=ロンソ						↔	←	→	←	→	【ブリッツ】ガガゼト山での事件が起きたあとは、寺院が信用できない様子
	ーロンソ						↔	←	→	←	→	【ブリッツ】「体力だけでは試合に勝てない」と、チームの弱点を冷静に分析する
	船員(女性)B							←	→			「シン」なんかに負けてられない、と張り切る女性の船員
	僧官(女性)A							←	→			ブリッツボール好きの女性僧官

※2の時期は　ルカ・ゴワーズとの決勝戦の勝敗によってセリフが異なる
※3の時期は「……観られているようだ」というメッセージが表示されるのみ

CG	名前	会話可能時期										どんな人物?
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	
41	少年僧A							←	→			修行中の身でスタジアムでは観戦できないため、スフィアモニタでこっそり見ている
27	傭兵(男性)H							←	→			ロンゾ族のたくましさに圧倒されている、4番ポートの警備担当
42	女性A									←	→	飛空艇を見て、機械の力に驚いている
43	討伐隊員(男性)B									←	→	ロンゾ・ファングの選手たちに逆に警備されているようだ、と苦笑する
44	討伐隊員(少年)A									←	→	スフィアモニタで試合を観戦しながら警備しているグータラ隊員
70	**5番ポート**											
1	スタッフ(男性)F		↔	↔	↔		←	—	—	—	→	ルカ港の5番ポートに立っているスタッフ。道案内をしてくれる
36	ゼブ=ロンゾ		←	—	—	—	→	←	→	←	→	【ブリッツ】ルカの暑さにうんざりしている(※4)
1	スタッフ(男性)G							←	→			ルカ港を巡回しているスタッフのひとり
5	スタッフ(男性)H							←	→			「街も港も傭兵だらけで息苦しい」とこぼす
17	男性I							←	→			連絡船の運航が再開され、ようやくほかの土地へ行ける、と喜んでいる商人
8	傭兵(男性)I							←	→			積み荷が乱雑に置いてあるのを見て憤慨している、5番ポートの警備担当
45	女性B									←	→	「他のポートにくらべると、ここはずいぶん静かだね」と感想をもらす
46	女性C									←	→	飛空艇が1番ポートに停泊していることを教えてくれる
47	僧官(女性)B									←	→	寺院が信じられなくなり、ルカの街に出てきた
48	討伐隊員(男性)C									←	→	ベベルへ逃げ帰った傭兵に代わり、5番ポートを警備している
71	**連絡橋**											
1	スタッフ(男性)I		←	—	—	—	—	—	—	—	→	ルカ=シアターへの道を教えてくれる
18	シャーミ		↔			←	→	←	→	↔	↔	【ブリッツ】さまざまなニュースを発信しているスフィア放送のレポーター(※5)
5	カメラマン		↔			←	→	←	→	↔	↔	シャーミのレポートの模様を撮影している、スフィア放送のカメラマン(※5)
49	男性J		↔	↔		←	→	←	→	↔	↔	ベンチにすわっている男性。ユウナ誘拐時には「指笛の音が聞こえたような……?」と証言する
50	男性K		←	—	—	—	→	←	→	←	→	連絡船が運休したため、キーリカへ帰れずに困っている(※6)
51	男性L		↔			←	→	←	→	←	→	ミヘン・セッション終了後、傭兵がすぐに現れた理由を鋭く分析する(※6)
52	男性M		↔			←	→	←	→	←	→	最弱軍団ビサイド・オーラカを応援している、珍しいファン(※6)
15	男性N		↔			←	→	←	→	↔	↔	ひいおじいさんの代からのキーリカ・ビーストのファン
16	男性O		↔			←	→	←	→	←	→	「召喚士にまかせておけばいい」と力説する、なにかにつけて召喚士頼みの青年(※6)
17	男性P		↔			←	→	←	→	←	→	ブリッツボールの大会がはじまるのが待ち遠しくて落ちつかない
10	男性O		↔			←	→					ルカ・ゴワーズの話で女性Dと盛り上がっている。注目の選手はグラーブ(※5)
53	女性D		↔			←	→					ルカ・ゴワーズの話で男性Qと盛り上がっている。ビクスンのファン(※5)
45	女性E		←	—	—	—	→	←	→	←	→	キーリカへの連絡船について男性Kと話している女性(※6)
54	女性F		↔			←	→	←	→	↔	↔	人ごみにまぎれて迷子になった子どもを捜している母親

※4……⑤の時期は、**MAP 70** 5番ポートでアーロンと会話し、いったんマップを切りかえたあとに現れる
※5……⑤〜⑥の時期は、ルカ・ゴワーズとの決勝戦の勝敗によってセリフが異なる
※6……②の時期は、ユウナと合流し、いったんマップを切りかえたあとに現れる

名前	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物?
	会話可能時期										
女性G		↔			←	→	←	→	↔	↔	アルベド・サイクスのファン。全員マスクをしていてミステリアスなところがお気に入り(※5)
女性H		↔			←	→	←	→	↔	↔	選手のたくましさにひかれて、ロンゾ・ファングを応援している(※5)
女性I		↔			←	→	←	→	↔	↔	「悪いことはすべてアルベドのせい」と言い切る、筋金入りのアルベド嫌い
僧官(男性)A		↔			←	→	←	→	↔	↔	ルカにとどまり、人々にエボンの教えを広めようとしている
僧官(女性)C		↔			←	→	←	→	↔	↔	私服に着替えて遊びに行きたいとボヤく
ヘルベル族A		↔	↔		←	→	←	→	↔	↔	ブリッツボール大会のチケットをあつかうダフ屋
僧兵(男性)J							←	→	↔	↔	ベベルからルカの警備にやってきたが、先輩である僧兵(女性)Cともどもクビに
僧兵(女性)C							←	→	↔	↔	「僧兵ってマジメすぎてイヤになるわ」と、僧兵らしからぬセリフをつぶやく
72 オーラカ控室											
[illegible]ト V		↔		↔	←	→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】④の時期に話しかけると、ブリッツボールのルールを再確認できる(※5)
[illegible]ティ V		↔		↔	←	→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】異界のチャップのために……と勝利を誓う(※5)
[illegible] V		↔		↔	←	→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】ユウナの出生の秘密を知っていたが、ワッカには黙っていた(※5)
[illegible] V		↔		↔	←	→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】ティーダが加入したことで、自分が補欠になるのでは……とおそれている(※5)
[illegible] V		↔		↔	←	→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】ブラスカー行が10年前にビサイドを訪れたときのことを教えてくれる(※5)
74 メインゲート											
[illegible]クス		↔	←	→	↔	↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】客席へ通じる階段の警備員(左側)。敬語で話す
[illegible]ノ		↔	←	→	↔	↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】客席へ通じる階段の警備員(右側)。くだけた言葉で話す
[illegible]フ男性J		←	―	―	―	―	―	―	―	→	1番ポート側に立っており、道案内をしてくれる
[illegible]男性K		←	―	―	―	―	―	―	―	→	5番ポート側に立っており、道案内をしてくれる
[illegible]男性L		↔			←	→	←	→	↔	↔	スタジアムを巡回警備しているスタッフ。ティーダにブリッツのルール確認をすすめる
[illegible]男性M		←	―	―	―	→	←	→	←	→	スタジアムを巡回警備しているスタッフ。不審者がいたら教えてくれと言ってくる
[illegible]中央		↔	←	→	↔	←	―	―	―	→	話しかけるとブリッツボールのメインメニューが呼び出せる
男性R		↔			←	→	←	→	↔	↔	ルカ・ゴワーズのファン。のちに討伐隊への入隊を決意する
[illegible]女性B		↔			←	→	←	→	←	→	ティーダたちの人気が、反逆者あつかいされたことで逆に上がっていると教えてくれる
[illegible]隊員男性D		←	―	→	←	→					ブリッツボールを観戦するためにも生きて帰りたい、とつぶやく
[illegible]隊員男性E		↔			←	→			←	→	開会式だけは観たい、と言っておきながら、ちゃっかり決勝戦終了まで滞在している
[illegible]員女性C		←	―	→	←	→					今年の大会では、ルカの警備を市民が担当していることを教えてくれる
[illegible]員女性D		↔			←	→			↔	↔	ミヘン・セッション直後に討伐隊をやめていたが、のちに復帰
[illegible]男性A		↔			←	→	←	→	←	→	ルカの街で骨休めをしている船員
[illegible]男性B		↔			←	→	←	→	↔	↔	大会観戦に訪れたアルベド族。ただし、チケットは取れなかったため、カフェで観戦
[illegible]女性A		↔			←	→	←	→	↔	↔	大会での活躍を見て、ティーダのファンになったアルベド族の女性

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物?
17	受付(左)					←	—	—	—	—	→	【ショップ】武器および防具をあつかっている
60	受付(右)					←	—	—	—	—	→	【ショップ】アイテムをあつかっている
27	傭兵(男性)K							←	→			討伐隊の代わりに巡回警備を行なっている
8	傭兵(男性)L							←	→			「ルカを守ってやるのだ。ありがたく思え!」と、横柄な態度をとる傭兵
24	傭兵(女性)D							←	→			討伐隊員が大勢死んだばかりなのに、ブリッツを楽しんでいるルカ市民にあきれている
24	傭兵(女性)E							←	→			隊長が警備をさぼってブリッツの観戦に行ってしまったことを怒っている
70	討伐隊員(男性)F									←	→	どんなに苦しいことがあってもブリッツ観戦で水に流す、ルカ市民の強さに感心している
71	討伐隊員(女性)E									←	→	討伐隊再建のために、ルカの商人が資金を出していることを教えてくれる
75	**地下フロアB**											
1	スタッフ(男性)N		↔	↔	←	—	—	—	—	—	→	ルカ・ゴワーズの控室を警備している
72	イスケン		↔									ヴーロヤと一緒に開会式がはじまるのを待っている
73	ヴーロヤ		↔									ビサイド・オーラカの控室は反対側のフロアだと教えてくれる
30	イルガ=ロンゾ		↔									「ロンゾの技を味わうがよい」と、静かに宣戦布告してくる
49	男性S		↔			↔						ルカ・ゴワーズに差し入れを持ってきたが、控室に通してもらえず立ち往生(※7)
21	老婆B		↔			↔						若い娘のころからルカ・ゴワーズを追いかけていたと言う、筋金入りのファン(※7)
22	少年B		↔			↔						ビクスンに握手してもらったことを自慢している少年(※7)
23	少女B		↔			↔						グラーブのことを「あたしのグラーブ様」と呼ぶ、おませな女の子
74	ベルベル族B		↔									試合前のピリピリとした緊張感を楽しんでいる
76	**客席**											
5	スタッフ(男性)O			←	→		↔	←	→	←	→	客席の警備を担当(画面左側)
5	スタッフ(男性)P			←	→		↔	←	→	↔	↔	客席の警備を担当(画面右側)
65	スタッフ(男性)Q			↔	↔		↔	←	→			ビサイド・オーラカの連続初戦敗退の記録が途切れたことを残念がっている
75	男性T			↔	↔		↔	←	→			ルカ=スタジアムでは、大会後も毎日試合が行なわれていると教えてくれる
76	男性U			↔	↔		↔	←	→			シーモアの召喚獣を間近で見て、興奮が隠せない
77	ロンゾ女性A			↔	↔		↔	←	→			ビサイド・オーラカの闘志はロンゾ族にもひけをとらない、とほめてくれる
78	ロンゾ女性B			↔	↔		↔	←	→			ビサイド・オーラカの勝利を「まさにエボンのたまもの」と表現
9	男性V									←	→	ベベルからの避難民。ルカの自由な雰囲気に、すっかり魅せられてしまった
79	女性J									↔	↔	ナギ平原からの避難民。ナギ節を大勢の人たちと祝おうと、ルカにとどまっている
20	船員(女性)C									↔	↔	飛空艇に驚く女性の船員
70	討伐隊員(男性)G									←	→	非番を利用してブリッツ観戦に訪れた
80	アルベド男性C									←	→	長い船旅の疲れをいやすために、ブリッツを観戦中

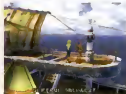
※7……⑤の時期(シュウは⑥の時期も含む)は、ルカ・ゴワーズとの決勝戦の勝敗によってセリフが異なる

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物？
77 中央広場												
5	スタッフ(男性)R		↔			←	→	←	→	↔	↔	ミヘン・セッション以来、討伐隊をやめてブリッツ選手になる者も多い、と教えてくれる
5	スタッフ(男性)S		↔			←	→	←	→	↔	↔	大会の準備や魔物騒動のあとかたづけで徹夜がつづき、ボヤいている
[illegible]	シュマル		↔			↔	↔	←	→	↔	↔	【ブリッツ】家族と憩いのひとときを送っている
[illegible]	シュマルの妻		↔			↔	↔	←	→	↔	↔	夫とふたりでベンチにすわり、走りまわっている娘を見守る
[illegible]	シュマルの娘		↔			↔	↔	←	→	↔	↔	赤い風船を持って走りまわっている
11	男性W		↔			←	→	←	→	←	→	女性の傭兵をナンパしようと試みたが、あえなく玉砕
[illegible]	男性X		↔			←	→	←	→	←	→	「この俺が応援してる」という根拠のない理由で、キーリカ・ビーストの優勝を予想
[illegible]	男性Y		↔			↔						店長がブリッツボールの観戦に行くため、店番を押しつけられた
[illegible]	男性Z		↔			←	→	←	→	←	→	女性O、スタッフ(男性)Sと3人でしゃべっている
[illegible]	女性J		←	─	─	─	─	─	─	─	→	【ショップ】武器やアイテムのほか、ブリッツボール公式グッズもあつかっている
[illegible]	女性K		↔			←	→	←	→	←	→	「チョーシ乗んなよ、ゴワーズ！」の放送を見て、ティーダを応援してくれるおばさん
[illegible]	女性M		↔			←	→	←	→	↔	↔	商魂たくましい女商人。ただし、ティーダには何も売ってくれない
[illegible]	スタッフ(女性)C		↔			←	→	←	→	←	→	大会後のパーティーが魔物騒動で中止になり、残念がっている
[illegible]	女性N		↔			←	→	←	→	↔	↔	スタジアムで赤いコートの男(アーロン)が魔物を斬り倒すところを目撃
[illegible]	女性O		↔			←	→	←	→	↔	↔	ミヘン・セッションにロンゾ族やグアド族も参加すればよかったのに、と大胆な発言をする
[illegible]	アルベド男性D		↔			←	→	←	→	←	→	スタジアムに魔物が出現したとき、大会の演出とカンちがいした、のんきな人
[illegible]	グアド少女A		↔			←	→	↔	↔	↔	↔	シーモアの直属の部下を兄に持つ、グアド族の娘。シーモアのファン
[illegible]	傭兵(女性)F							←	→			男性Wからナンパされたが、一度もつきあうことなくベベルへ帰還
[illegible]	討伐隊員(女性)F									↔	↔	魔物が街に入ってこないように見張っている女性の討伐隊員
78 カフェ												
5	スタッフ(男性)T					←	→	↔	↔	↔	↔	討伐隊をやめてスタジアムの仕事を手伝ってくれる者がいないか、探している
[illegible]	スタッフ(男性)U					←	→	↔	↔	↔	↔	ことあるごとに、理由をつけてブリッツ大会の開催を企画する
[illegible]	カフェの女店主					↔	←	─	─	─	→	【⑥〜⑩:アイテム(※8)】大召喚士オハランドゆかりの貴重なアイテムを持っている
[illegible]	シュウ					←	→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】ティーダおよびビサイド・オーラカの健闘をたたえてくれる(※7)
[illegible]	女性P					←	→	↔	↔	↔	↔	シュウと一緒にカフェでブリッツを観戦している
[illegible]	アルベド男性E					←	→	↔	↔	↔	↔	チケットが取れず、カフェのスフィアモニタでブリッツを観戦中
[illegible]	アルベド男性F					←	→					魔物騒動についてベルベル族Cと語り合っている
[illegible]	ベルベル族C					←	→	↔	↔	↔	↔	事件の話題になると、すぐ飛びついてくる、根っからのゴシップ好き
[illegible]	傭兵(男性)M							←	→	←	→	ミヘン・セッションの失敗で途方に暮れる討伐隊員(男性)Hを傭兵軍団に誘う
[illegible]	討伐隊員(男性)H							←	→	←	→	寺院に嫌気がさした傭兵(男性)Mを討伐隊に誘う

七曜の鍵を持っており、なおかつ「ブリッツボール」で、A トーナメントカップまたはリーグ戦で3位以内に入賞する、B 試合合計100勝以上する、のどちらかを達成しているときに話しかけるともらえる

CG	名前	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物?
		会話可能時期										
79 町はずれ												
51	男性a						↔	←	→	←	→	討伐隊員の友人から、ペットのイヌとネコをあずかっている
10	男性b						↔					ミヘン・セッションの準備でミヘン街道の終点が封鎖されていることを教えてくれる
87	老人A						↔					作戦を中止するように討伐隊員への説得を試みたが、うまくいかず
12	討伐隊員(男性)I						↔					ミヘン・セッションが無謀な作戦とは知りつつも、「シン」を倒すために引かぬ覚悟を見せる
8	傭兵(男性)N							↔	↔			ユウナとシーモアの結婚式では傭兵が警備を担当しますよと、うれしそうに語る
8	傭兵(男性)O							←	→			討伐隊員の代わりに、ルカの街を警備している
70	討伐隊員(男性)J									←	→	ルカの若者たちがぞくぞくと討伐隊に参加していることを話す
48	討伐隊員(男性)K									←	→	傭兵たちがベベルへ逃げ帰ったあとの警備を受け持っている
80 外観												
7	ザリッツ		←				→	←	→	←	→	【ブリッツ】「シン」に襲われた恐怖が忘れられず、船を降りてしまった元船員
19	船員(男性)D		←				→	←	→	←	→	「船員の仕事は危険と隣り合わせ」だと、ザリッツへのあてつけのようなことを言う
41	少年僧B		←				→	←	→	←	→	スフィアを買いにきたものの、おこずかいが足りなくて断念
26	討伐隊員(少女)B									←	→	ルカ＝シアターを警備している少女隊員

PICK UP 連絡船リキ号にいる漫才コンビ

イクシオン入手後のMAP 42 連絡船リキ号・甲板の2階にいる男性Aは、ペットのサルと一緒に旅をしている。男性Aは、柱の上ではしゃぐサルをなんとかして下へ降ろそうとするのだが……。

⬅何がうれしいのか、ペットのサルは柱の上で跳びはねている。

➡どうにかしてサルのごきげんをとろうとする男性A。

⬅とたんに跳びはねるのをやめるサル。セリフとの絶妙なシンクロぶりは一見の価値ありだ。

PICK UP 助け合う討伐隊員と傭兵

ストーリーが進むにつれて、討伐隊員から傭兵になったり、傭兵から討伐隊員になる者が何人か出てくるが、とくにおもしろいのが、MAP 78 港町ルカ・カフェにいる討伐隊員と傭兵のコンビ。イクシオン入手後は、討伐隊が壊滅して途方に暮れる討伐隊員に対し、傭兵が「ウチの隊長に紹介するぞ」と、救いの手をさしのべる。ところが、飛空艇入手後は立場が逆転しており、混乱する寺院に失望した傭兵に対し、討伐隊員が「討伐隊に入れよ！　お前なら大歓迎だ」と誘うのだ。

⬅イクシオン入手後は、傭兵が討伐隊員を勧誘している。

➡飛空艇入手後は立場が逆転し、討伐隊員のほうが傭兵を誘う。

名前	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	どんな人物？
81 エントランス											
討伐隊員(少年)B		←	—	—	—	→	←	—	—	→	旅人のためのスフィアモニタを管理している
討伐隊員(男性)L		←	—	—	—	→					スフィアモニタの簡単な説明をしてくれる
楽団員A		←	—	—	—	—	—	—	→	↔	音楽スフィア用の曲を演奏している楽団のひとり。ハープ担当
楽団員B		←	—	—	—	—	—	—	→	↔	音楽スフィア用の曲を演奏している楽団のひとり。タイコ担当
楽団員C		←	—	—	—	—	—	—	→	↔	音楽スフィア用の曲を演奏している楽団のひとり。ラッパ担当
傭兵(男性)P							←	→			ひとりでがんばる討伐隊員(少年)Bを、傭兵にスカウトしたがっている
討伐隊員(男性)M									←	→	討伐隊の任務のひとつに、スフィアモニタ用の情報収集があることを教えてくれる
ハイペロ族B									←	→	スタジアムへ行こうとしたら、まちがってルカ＝シアターにきてしまった
ハイペロ子供B									←	→	楽団員Bがハイペロ族の遠い親戚ではないかと、興味深げに見ている
82 受付											
受付		←	—	—	—	—	—	—	—	→	話しかけてメインホールへ行けば、映像スフィアと音楽スフィアが鑑賞できる
ペルペル族D		←	—	—	—	—	—	—	—	→	音楽スフィアの説明をしてくれる。購入も可能
ペルペル族E		←	—	—	—	—	—	—	—	→	映像スフィアの説明をしてくれる。購入も可能
男性c		←	—	—	—	—	—	—	→	↔	おみやげ用のスフィアを買いにきた男

PICK UP シャーミのスピラレポート

MAP71 ルカ港・連絡橋の分岐点周辺では、レポーターのシャーミがスフィア放送の中継を行なっている。彼女がどんなレポートをしているかは、ティーダがシャーミに話しかけた時期によって、下表のように変化するのだ。

■シャーミのレポート内容

時期	レポートの内容
ーナメント1回戦開始前	ブリッツボール大会の開会式を目前にひかえ、街の熱気がしだいに高まってきている
クシオン入手後	①壊滅した討伐隊に代わり、僧兵とグアド族が各地の警備を行なうことになった ②召喚士行方不明事件にアルベド族が関与？
飛空艇入手後	①寺院が激しく混乱。民を無視するかのような寺院の態度に非難の声があがっている ②シーモア老師が恐ろしい罪を犯したというウワサ
の体内に突入後	禁じられた機械である空飛ぶ船が「シン」を追いつめている

は1回目に話しかけたとき、「②」は2回目以降に話し きに聞ける

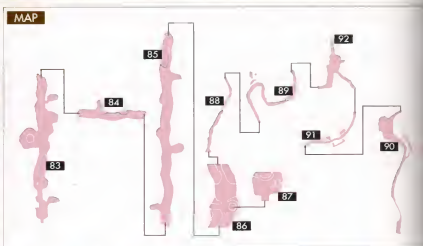
PICK UP ブリッツの大会を開催しよう！

MAP78 港町ルカ・カフェにいるスタッフ(男性)Uは、なにかにつけてブリッツの大会を企画する。「ナギ節記念」などはわかるとして、「混乱している寺院を応援するため」というのは、ちょっと強引すぎるような……要するに理由は何でもいい？

■ブリッツ大会を開催する口実一覧

時期	大会開催の口実
イクシオン入手後	討伐隊の敗戦をなぐさめるため
雷平原へ移動可能になったあと	シーモア老師のご成婚を祝福するため
飛空艇入手後	混乱している寺院を応援するため
「シン」の体内に突入後	ナギ節の到来を記念するため

←どんな口実でも、とりあえず大会が開催できればいいのかもしれない。

ミヘン街道
Mi'ihen Highroad
話しかけたときにキャラクターたちがアイテムをくれるのは、リンの旅行公司にたどり着くまで。アイテムを手に入れたいときは注意が必要だ。
MAP
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92

会話可能時期	
①初期状態 ②旅行公司で一泊後 ③対チョコボイーター戦後	④ジョゼ寺院でイクシオンを入手後 ⑤飛空艇入手後 ⑥飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと

CG	名前	会話可能時期						どんな人物?
		①	②	③	④	⑤	⑥	
83 南端								
1	男性A	↔						【①:アイテム】話しかけると「召喚士様への感謝の気持ちです」と言って、アイテムをくれる
2	男性B	↔						【①:アイテム】「討伐隊じゃ「シン」を倒せないって、歴史が証明してるよ」と、ミヘン・セッションに否定的
3	少女A	↔						【①:アイテム】はぐれてしまった弟を捜している
4	チョコボ屋A Ⓥ			←—	——	——	—→	ミヘン街道移動用のチョコボを貸し出している(※1)
5	男性C				↔			連絡船が運航を再開したことを教えてくれる
6	男性D				←—	——	—→	ミヘン像とミヘン街道についてくわしい
7	僧官(女性)A				↔			ミヘン・セッションの失敗を、教えにそむく者への教訓として末長く語りつぐべきだと主張している
8	グアド・ガードA				↔			討伐隊がいなくなったあとの街道を警備中
9	男性E					↔		ミヘン像にまつわる7つの言い伝えについて教えてくれる
10	男性F					↔		魔物が多くて散歩もできない、とボヤいている
11	女性A					↔	↔	空を飛んでいく大きな影(飛空艇の影)の正体が気になっている様子
12	男性G						↔	スピラの行く末を案ずる青年
13	男性H						↔	「シン」がベベルに落ちたのは、自分たちのことしか考えない寺院にバチが当たったのだと語る
14	討伐隊員 男性A						↔	かつてのミヘンと同じ道を歩くことで、討伐隊がいま何をすべきかを考えようとしている
84 南部								
15	少年A	↔			↔			【①:アイテム(※2)】討伐隊を見物しているうちに、姉(少女A)とはぐれてしまった少年
16	討伐隊員 男性B	↔						【①:アイテム】作戦に遅れないように走っているが、息切れ気味
17	討伐隊員 男性C	↔						【①:アイテム】軍資金不足でチョコボが調達できず、みずから走って街道の警備にあたる
18	女性B				↔			警備中の僧兵を見ながら「僧兵さんって、かたくるしくて話しかけづらいのよね」と感想をもらす
19	僧兵 男性A				↔			ベベルから街道警備のために派遣された僧兵のひとり
20	男性I					↔		妹(少女B)の頼みで、仕方なく街道へ遊びにきた青年。逃げ足が早い
21	女性C					↔		寺院のだらしなさに失望してベベルから逃げてきた
22	少女B					↔	↔	魔物が出たらすぐに逃げられるよう、ランニングをしている
23	[illegible]A						↔	元気がありあまっているおじいさんの話を聞かせてくれる
24	討伐隊員 少年A						↔	「これからはボクがスピラを守るよ」と豪語する少年隊員

※1 チョコボを借りているあいだはセリフが変化。また、対チョコボイーター戦で勝利した場合は、はじめてチョコボを借りるまでは専用のセリフとなる
※2 …置いてあるブリッツボールを蹴ったあとは、いったんマップを切りかえるまでもらえなくなる

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	どんな人物?
85	**中央部**							
24	女性D	↔			↔	↔	↔	【①:アイテム】アルベド族が苦手で、リンの旅行公司の看板を苦々見つめている
25	討伐隊員(男性)D	↔						【①:アイテム】「シン」を倒し、英雄として故郷へ帰ろうと張り切ってい
16	討伐隊員(男性)E	↔					↔	【①:アイテム】若い兵士のように浮かれず、冷静に作戦を分析する古参兵
25	討伐隊員(男性)F	↔						【①:アイテム】戦いが怖くなり、道のわきでふるえている新兵
26	討伐隊員(女性)A	↔						【①:アイテム】大召喚士ヨンクンが、召喚士になる前は討伐隊員だ ことを教えてくれる
12	男性J				↔		↔	作戦に向かう討伐隊が行き交い、にぎわっていたころのミヘン街道を懐かしんでいる
27	男性K				↔	↔		討伐隊志望だったが、ミヘン・セッションの失敗により、傭兵軍団への転向を考えている
28	老人A				↔			「もし今「シン」が現れても、その時はその時」と笑い飛ばす老人
2	男性L					↔		ミヘン・セッションの失敗、寺院の混乱など、先行き見えない世の中に不安を抱いている
29	女性E					↔	↔	ティーダの顔を見て「ずいぶん暗い顔してるわ。青空の下では似合 わよ」と声をかけてくる
30	アルベド男性A					↔		気晴らしに、アルベド語の落書きを探しながら散歩している
31	ハイペロ族A						↔	散歩しているうちに、ミヘン街道までやってきてしまった
86	**旅行公司前**							
4	チョコボ屋B V			←	—	—	→	ミヘン街道を通過するためのチョコボを貸し出している(※3)
19	傭兵(男性)B				↔			アルベド族であるというだけで、アルベド女性Aを見張っている
32	アルベド女性A				↔			ミヘン・セッション以来、アルベド族への風当たりが強くて仕事がしづらい、とボヤいている
4	アルベド女性B					↔		子どもたちのはしゃぎぶりを見て喜んでいる
33	アルベド女性C					↔	↔	シドの命令で、子どもたちとともに飛空艇を降りた女性
34	アルベド少年A					↔	↔	アルベド女性Cと一緒にリンの旅行公司に避難している
35	アルベド少女A					↔	↔	生まれてはじめて海を見て感動している
36	僧官(男性)A						↔	アルベド族との共存の道を探るために寺院を出た、旅の僧
87	**旅行公司**							
27	男性M	↔	←	→				早起きして出発したのに、街道の終点が討伐隊によって封鎖されていた ため、引き返してきた旅人(※4)
33	アルベド女性C	←	—	—	—	—	→	【ショップ】リンの旅行公司ミヘン街道支店の店員
37	ロップ		←	—	—	—	→	【宿屋/ブリッツ】リンの旅行公司ミヘン街道支店の店員
18	女性F		←	→				「ね、あなた買ってくれない?」と、冗談でおねだりしてくる(※4)
17	討伐隊員(男性)G				↔			「ミヘン・セッション終了後に飲もう」と約束を交わした戦友を、ずっと待ちつづけている
38	討伐隊員(男性)H				↔	↔	↔	討伐隊員(男性)Gの戦友がどうなったかを知っているものの、それを彼に言い出せずにいる
39	アルベド男性B					↔	↔	シドの命令で飛空艇を降ろされた老戦士
14	討伐隊員(男性)I						↔	一度は討伐隊をやめたものの、ふたたび戦うべく戦線に復帰

※3……チョコボを借りているあいだはセリフが変化。また、対チョコボイーター戦で勝利した場合は、はじめてチョコボを借りるまでは専用のセリフとなる

※4……チョコボイーターが出現した直後のみ、②の時期のセリフが変化

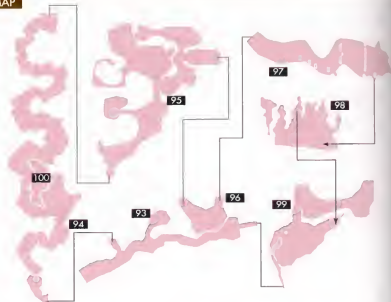
名前	①	②	③	④	⑤	⑥	どんな人物?
88 新道南部							
僧官(男性)A					↔		広く教えを伝えるため、寺院を飛び出して旅に出たエボンの僧
討伐隊員(女性)B					←	→	ベベルからの避難民をはじめ、長旅で疲れている旅人を守るべく、警備をつづけている
討伐隊員(男性)J						↔	「シン」と戦うため、ベベルへ向かおうと決心する
89 新道北部							
男性N				↔			たくさんの人が死んだキノコ岩街道を通るのを怖がっている
男性O					↔	↔	アルベド族の機械を使って「シン」を倒そうとする試みを不快に思っている
アルベド少年B					↔	↔	砂漠にはない草花を見つけて喜ぶ、アルベド族の子ども
90 旧道南部							
討伐隊員(男性)K				↔			作戦前に訓練した場所で、戦死した相棒のチョコボに思いを馳せる
92 北端							
討伐隊員(男性)L V			↔				キノコ岩街道への道を封鎖している討伐隊員のひとり。ドナに事情を説明している
討伐隊員(男性)M V			↔				ミヘン・セッションのためのカンパをつのっている
討伐隊員(男性)N V			↔				ミヘン・セッションについて解説してくれる
討伐隊員(女性)C			↔				キノコ岩街道への道を封鎖している討伐隊員のひとり
討伐隊員(少年)B			↔				荷物のあとかたづけを手伝っている少年隊員
討伐隊員(少女)A			↔				ミヘン・セッションに参加する少女隊員。大人の隊員たちに食事を運ぶという仕事をこなす
チョコボ屋C V			←	—	—	→	ミヘン街道を通過するためのチョコボを貸し出している(※3)
僧兵(男性)C				↔			街道を警備すべく派遣された僧兵のひとり。アルベド族への闘志を燃やす
僧兵(男性)D				↔			キノック老師の命令を受け、街道を警備すべく派遣された僧兵のひとり
男性P				↔			「シンのコケラ」運搬に使われたオリの作りが、あまりにお粗末なことにあきれている
討伐隊員(男性)O					←	→	討伐隊が人手不足で、キノコ岩街道の警備まで手がまわらないことをわびる
討伐隊員(男性)P					←	→	「シンのコケラ」運搬用のオリのなかで寝泊まりしながら、街道警備にあたっている
女性F					↔	↔	僧兵たちが逃げ出したのを見て、本気で民を守ってくれるのは討伐隊だけだと気づいた

ハイペロ族のセリフの真相

飛空艇の行き先を「シン」に決定したあとは、MAP 85 ミヘン街道・中央部にハイペロ族Aが現れる。どうやら、幻光河から散歩しているうちにミヘン街道へきてしまったようだが、彼のセリフでとくに気になるのが「エラそうな誰かの像があっちに立って〜るね？　おんなじのどっかにあるかもね？」というくだり。このセリフは、MAP 93 キノコ岩街道・入口にあるミヘン像のことを指しており、アーロン用七曜の武器である正宗のありかのヒントになっているのだ。

←ミヘン街道でハイペロ族が言っていたミヘン像とは、これのこと。

キノコ岩街道
Mushroon Rock Road

このエリアで会えるキャラクターのほとんどは討伐隊員。彼らは、ミヘン・セッションが終了した時点でいなくなってしまう。

会話可能時期	①初期状態 ②ミヘン・セッション終了後	③ジョゼ寺院でイクシオンを入手後 ④飛空艇入手後

CG	名前	会話可能時期				どんな人物?
		①	②	③	④	
93 入口						
1	討伐隊員(男性)A	↔				【①:アイテム】ミヘン街道への道を封鎖している隊員のひとり(画面右側)
2	討伐隊員(男性)B	↔				【①:アイテム】ミヘン街道への道を封鎖している隊員のひとり(画面左側)
3	討伐隊員(女性)A	↔				【①:アイテム】ふたりの部下に指示を与えている女隊長
4	討伐隊員(男性)C	↔				【①:アイテム】隊長の指示で、ミヘン街道側に走っていく
5	討伐隊員(男性)D	↔				【①:アイテム】隊長の指示で、ジョゼ街道側に走っていく
6	傭兵(男性)A			↔		討伐隊に代わって街道を警備している
7	グアド男性A			↔		討伐隊に代わって街道を警備している
1	討伐隊員(男性)E				↔	グアド族や傭兵が去ってしまった街道を警備している
94 谷間						
8	討伐隊員(女性)B	↔				【①:アイテム】司令部方面へのぼるための「エボンのもんしょう」周辺を警備
4	討伐隊員(男性)F	↔				【①:アイテム】ミヘン・セッションが終わったら、友人と飲みに行く約束をしている
95 断崖						
9	討伐隊員(男性)G	↔				【①:アイテム】司令部へ通じる道を警備している
5	討伐隊員(男性)H	↔				【①:アイテム】海岸線に配置された戦友の安否を気づかっている
10	討伐隊員(女性)C	↔				【①:アイテム】司令部がある高台へのぼるための機械式昇降機の周辺を警備
11	傭兵(男性)B			↔		壊れて使えなくなった機械式昇降機の周辺を警備
12	アルベド男性A				↔	壊れた機械式昇降機から、使える部品を物色中
96 高台						
2	討伐隊員(男性)I	↔				試し撃ちをしたときにズレた大砲の位置を直している
4	討伐隊員(男性)J	↔				高台から「シン」を攻撃する砲撃手のひとり
[illegible]	アルベド男性B	↔				エボンの民にアルベド族の力を見せつけようと張りきっている
97 司令部周辺						
[illegible]	討伐隊員(男性)K	↔				アルベド族の機械が信用できず、何度も点検している
[illegible]	討伐隊員(男性)L	↔				緊張しすぎて、同じ演説を6回もくり返している隊長
[illegible]	討伐隊員(男性)M	↔				同じ演説をくり返す隊長にうんざりしている男性隊員
[illegible]	員 男性 N	↔				少女隊員に檄を飛ばしつつ、剣の練習の相手をしている
[illegible]	員 男性 O	↔				作戦の内容やチョコボ騎兵に関することを教えてくれる
1	討伐隊員(男性)P	↔				話しかけて「整いました」を選ぶと、ミヘン・セッションが開始される
[illegible]	討伐隊員(女性)D	↔				オオアカ屋に「まけてくれ」と言ったら「作戦前に縁起が悪い」とかわされた
[illegible]	討伐隊員(女性)E	↔				ぼったくられていると知りつつ、オオアカ屋で作戦前の買い出しをしている
[illegible]	員 女性 F	↔				同じ演説をくり返す隊長にうんざりしている女性隊員
[illegible]	員 少女 A	↔				「シン」に殺された妹のかたきをとるため、必死に剣の練習をしている
[illegible]	男性C	↔				作戦を成功させ、機械を禁じることがまちがいだと証明したいと思っている
99 アルベド兵器跡						
[illegible]	員 男性 Q		↔			死んだ者にくらべれば運がいいのだ、と自分に言い聞かせている
[illegible]	員 男性 R		↔			うわごとのように「かあさん……」とつぶやく
[illegible]	員 女性 G		↔			「こんなはずではなかった……」と失意の底に沈む
[illegible]	員 女性 H		↔			部下を全員失ってしまい、うなだれる女隊長
[illegible]	性A			↔	↔	街道をふさぐ機械の残骸や、ベベルへ逃げ帰った僧兵たちに文句を言う旅人
[illegible]	性 A			↔		ミヘン・セッションで戦死した討伐隊員のために祈りをささげている

ジョゼ
Djose

もっともセリフの種類が多いのは、討伐隊員(男性)D。彼のもとを訪ねるのはひと苦労だが、ぜひすべてのセリフをその目で確かめてみてほしい。

会話可能時期	
①初期状態	④飛空艇入手後
②ジョゼ寺院でイクシオンを入手後	⑤マイカ消滅後
③雷平原へ移動可能になったあと	⑥飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと

CG	名前	会話可能時期						どんな人物?
		①	②	③	④	⑤	⑥	
	101 ジョゼ街道							
1	討伐隊員(男性)A	↔						【①:アイテム】行方不明になった戦友の安否を気づかっている
2	討伐隊員(男性)B	↔						【①:アイテム】命を落とした戦友のぶんまで祈ろうと決心している
3	討伐隊員(男性)C	↔						【①:アイテム】教えを破った罪ほろぼしにと、アイテムをくれる
4	討伐隊員(男性)D	↔	↔	↔	←—	—→	↔	【①:アイテム】ひとりきりになっても街道を警備しつづける小隊長
5	僧官(男性)A	↔						【①:アイテム】負傷した討伐隊員を寺院へ迎えるため、街道に出てきたジョゼ寺院の僧官
2	討伐隊員(男性)E		↔					魔物が活発化しているのでルカへ向かうのはやめろと忠告してくれる
6	僧兵(男性)A			↔				討伐隊に代わってジョゼ街道を警備する。アルベド族を警戒中
7	グアド男性A			↔				シーモアの婚礼の話を広めるべく旅をしている

名前	会話可能時期						どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	
102 海の参道							
キ ウ		↔	↔	↔	←―	―→	【②:アイテム/ブリッツ】ジョゼ寺院の警備をすることが、罪ほろぼしになると考えている(※1)
討伐隊員 男性F		↔	↔	↔	←―	―→	キョウとともに、ジョゼ寺院の警備を受け持つ(※1)
討伐隊員 男性G		↔					【②:アイテム】エボンの教えに逆らった討伐隊がバカだった……と悔やみつづけている
僧官 男性B		↔	↔		←―	―→	【②:アイテム】「討伐隊も民に変わりない」と、傷ついた隊員たちを受け入れる
103 寺院前広場							
僧兵 男性B			↔				アルベド族から召喚士を守るべく、寺院を警備している
僧兵 男性C			↔				討伐隊から僧兵に転身し、ジョゼ寺院を守る
104 補給施設							
僧官 女性A	↔	↔	←―	―――	―――	―→	【ショップ/宿屋】ジョゼ寺院付属の旅の宿屋で受付を担当している(※2)
僧官 男性C	↔						討伐隊の負傷者たちを手当てしている
105 大広間							
僧官 男性D V	↔	↔	←―	―――	―――	―→	試練の間への入口を守っている
僧官 男性E			↔		←―	―→	寺院が混乱したために民が信仰から離れていくのを嘆いている
106 僧官の間(右)							
ー	↔	↔	↔		←―	―→	ジェクトシュートの練習をしている「ブリッツファンLV1」。キーリカ・ビーストが好き
僧官 男性F	↔	↔	↔		←―	―→	若いころ、ジスカルとともに修行を積み、種族を越えた友情を結んだ僧官
員 男性H	↔						隊長の亡骸に向かい「目を開けてくれよ!」と叫ぶ部下
員 男性I	↔						隊長の亡骸を前に「あんたのこと好きだったよ!」と泣き叫ぶ部下
107 僧官の間(左)							
男性G	↔						「死体袋の数がたりませんな」と冷静につぶやく
女性B V	↔	↔	↔		←―	―→	ユウナの無実を信じつづけていた女性の僧官(※3)
討伐隊員 男性J	↔	↔					ともに戦ってきたチョコボを失い、みずからも傷ついたチョコボ騎兵
員 女性A	↔						隊長が負傷したのは自分が未熟だったからだと悔やんでいる
員 少女A	↔						負傷者の手当てを手伝う少女隊員

4の時期は　近づくだけで会話することが可能
②の時期は　MAP 101 ジョゼ街道へ移動したあと、セリフを話さなくなる(メニューのみ表示される)。また、幻光河へ出発するイベントが終了した時点でセリフが③の時期のものに変化
の時期は、ユウナが合流した時点で眠ってしまい、会話ができなくなる

寺院を出ていったソーニャの友

カが消滅したあと、MAP 106 ジョゼ寺院・僧官右にいるソーニャに話しかけると、ソーニャと学んだ僧官がジョゼ寺院を出ていったという話が聞けるが、じつはその僧官とおぼしき人物と会話をすることが可能。彼はどうやら、ジョゼ寺院を出たあと南へ向かったようで、飛空艇入手後はMAP 88 ミヘン街道・新道南部に、飛空艇の行き先を「シン」に決めたあとはMAP 86 旅行公司前にいる。

⬅彼がソーニャの友人と思われる人物。アルベド語を学び、アルベド族と交流をはかりたいと思っている。

幻光河
Moonflow

いったんシパーフに乗って北岸に渡ると、雷平原へ移動可能になるまでは、南岸にもどってくることはできない。

会話可能時期	
①初期状態 ②リュックが合流したあと ③雷平原へ移動可能になったあと	④飛空艇入手後 ⑤飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと

名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	どんな人物?
110 南岸の道						
討伐隊員(男性)A	↔					ミヘン・セッションの生き残り。討伐隊員(女性)Aとともに田舎へ帰る途中、ひと休みしている
討伐隊員(女性)A	↔					同郷の討伐隊員(男性)Aといつも一緒に戦ってきた女性隊員
ド・ガードA			↔			アルベド族がシーモアの婚礼を妨害しないように、街道を警備している
113 南岸シパーフ乗り場(広場)						
男性A	←	―	―	―	→	【ショップ】高い値段をふっかけてくる防具屋
女性A	←	―	―	―	→	【ショップ】無愛想だが、幻光河の商人のなかでは比較的良心的な価格設定の防具屋
女性B	↔		↔	↔	↔	どんな状況でも寺院や召喚士がなんとかしてくれる、と信じている女性
老人A	↔		↔	↔	↔	シパーフ乗り場のゴンドラの近くに立つ老人
僧兵 男性 A	↔		↔			アルベド族に対して警戒を強めている
イベロ族A V	↔		←	―	→	シパーフ使い。話しかければシパーフに乗って北岸に渡ることができる(※1)
イベロ族B	←	―	―	→	↔	一族独特の言いまわしで、シパーフに近づくと危ないと教えてくれる
討伐隊員(男性)B				↔	↔	僧兵がいなくなったあと、シパーフ乗り場を警備している
114 南岸シパーフ乗り場(待合所)						
男性B	↔		↔	↔	↔	シパーフ乗り場周辺の商人は、ふっかけてくるから気をつけろと忠告してくれる
男性C	←	―	―	―	→	【ショップ】待合所の建物のなかに立っている武器屋
女性C	←	―	―	―	→	【ショップ】甘い言葉で誘ってくるが、かなりふっかける女性の武器屋(※1)
女性D	↔					ルカでブリッツボールを観戦し、ベベルへ帰る途中の旅人
討伐隊員(男性)A			↔			足を負傷し、南岸の道でひと休みしていた討伐隊員
討伐隊員(女性)A			↔			討伐隊員(男性)Aとともに南岸の道でひと休みしていた女性
115 北岸シパーフ乗り場(待合所)						
性D	↔	↔	↔	↔	↔	今の時代にユウナレスカ様がいてくれれば……と願っている(※1)
女性E	↔	↔	↔			寺院はもっとアルベド族をこらしめるべきだと主張する(※2)
女性F	↔					北岸に着いたユウナを取り囲んでいる群衆のひとり(※2)
老人B	↔	↔	↔			結婚することでユウナが旅をやめてしまわないか、心配している(※2)
老人C	↔					北岸に着いたユウナを取り囲んでいる群衆のひとり(※2)
老婆A	↔	↔	↔	↔	↔	寺院が許しているものでも、機械は薄気味悪くて苦手だと話す(※2)
老婆B	↔	↔	↔			ユウナに会えて、いいみやげ話ができたと喜んでいる(※2)
ド女性A	←	→	↔			ユウナがシーモアにふさわしい女性か、値踏みするように見つめている
116 北岸シパーフ乗り場(広場)						
女性G	←	→	↔	↔	↔	オオアカ屋につかまり、ついつい買い物をしてしまった女性。アルベド族が嫌い
老人D	←	→	↔			「シン」に殺された娘と、異界で5年ぶりの再会を果たした
男性 B	←	―	→			アルベド族はゴーグルで緑色の瞳を隠しているということを教えてくれる
ロ族A V	←	→	←	―	→	シパーフ使い。話しかければ南岸へ渡ることができる
性E				↔	↔	「シン」の恐怖を忘れるためにベベルに移住したが、寺院が混乱したため逃げ出してきた
女性H				↔	↔	夫の男性Eとともにベベルから逃げ出した妻。故郷のキーリカへ帰るつもり
117 北岸シパーフ乗り場(入口)						
[illegible]	←	―	→	↔	↔	【ブリッツ】ミヘン・セッションの生き残り。今後の身の振りかたを考えている
ガードB	←	→	↔			異界参りの旅人を魔物から守るため、グアドサラムへの道を警備している
男性C	←	→	↔			ユウナがシーモアと結婚することはグアド族全体の利益につながる、と力説する

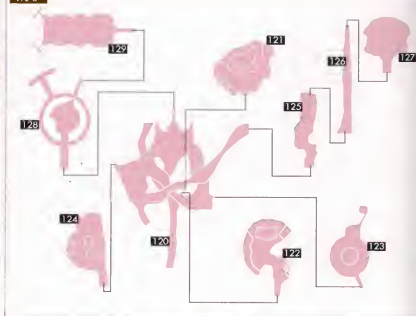
チルと会話後にMAP113南岸シパーフ乗り場(広場)へ移動すると現れる
順は、近づくだけで会話することが可能

グアドサラム
Guadosalam

キーリカと同様、セリフが頻繁に変化。たとえば、雷平原へ移動可能になったときと、実際に雷平原を訪れたあとで、セリフが異なる者もいる。

MAP

120
121
122
123
124
125
126
127
128
129

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

会話可能時期	
①初期状態 ②シーモアと面会後 ③異界を訪れたあと ④ユウナがひとりでシーモアの屋敷に入ったあと	⑤雷平原へ移動可能になったあと ⑥雷平原に到着後 ⑦マカラーニャの森に到着後 ⑧飛空艇入手後

名前	会話可能時期								どんな人物?
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
120 全景									
1 ナハラ=グアド	←	→		←	→	←	→	↔	【ブリッツ】グアド・グローリー主将。シーモアに対するライバル意識が強い
2 ギエラ=グアド	←	→		←	—	—	→	↔	【ブリッツ】つねにグアド族全体に関する話をする
3 オーデ=グアド	←	—	—	—	→	←	→	↔	【ブリッツ】ブリッツボールを通して、スピラがひとつになればいいと願っている女性選手
4 グアド男性A	←	→		←	→	←	→	↔	民家(右)の扉の前でギエラ=グアドと立ち話をしている
5 グアド女性A	←	→		←	—	—	→	↔	オーデ=グアドと立ち話をしている女性。街道の警備に派遣された友人がいる
6 グアド少年A	←	→		←	→	←	→	↔	ときおり「キヒヒ……」というあぶない笑いかたをする子ども
7 グアド・ガードA	↔	↔	←	—	—	—	→	↔	異界へつづく道を警備している衛兵
8 グアド・ガードB	←	—	—	→					雷平原へ通じる道を封鎖している衛兵
8 グアド・ガードC					←	—	→	↔	主のいないシーモアの屋敷を守る衛兵
121 宿屋									
9 イ=グアド	←	—	—	—	→	←	→	↔	【ブリッツ】雷平原にリンの旅行公司の支店があることを不安視している(※1)
10 グアド男性B	←	—	—	—	—	—	→	↔	【宿屋】どんなときでも、誰が相手でも、客人を歓迎することを忘れない宿屋の主人
11 グアド少女A	←	—	—	—	→	←	→	↔	アルベド族のことを「あいつら大っキライ」と言い切る少女
122 ショップ									
ド男性C	←	—	—	—	—	—	→	↔	【ショップ】ティーダたちがシーモアと敵対したあとは、接客態度がとても投げやり
ド女性B	←	—	—	—	→	←	→	↔	シーモア直属の部下を夫に持つ女性
123 民家(右)									
=グアド	←	—	—	—	—	—	→	↔	【ブリッツ】客人に対してもグアドの古い言葉を使いつづける祖父と祖母に困っている
アド老人A	←	→	←	—	→	←	→	↔	グアドの歴史を見つめつづけてきた、ユマ=グアドの祖父
アド老婆A	←	→	←	—	→	←	→	↔	ユマ=グアドの祖母。シーモアが一連の事件を起こすきっかけとなった出来事について語る
アド少年B	↔	←	—	—	—	—	→	↔	ユマ=グアドの弟。シーモアからエボンの教えやスピラの歴史を学んでいる
124 民家(左)									
=グアド	←	—	—	—	→	←	→	↔	【ブリッツ】幻光河でブリッツの練習中、シパーフにつぶされかけたことがある
=グアド	←	—	—	—	→	←	→	↔	【ブリッツ】ルカでの大会以来、ティーダに注目していた女性選手
男性D	←	→	←	—	→	←	→	↔	グアド族こそ、スピラでもっとも優れた「選ばれた民」であると主張する
ド少女B	←	→	←	—	→	←	→	↔	ザジ=グアドとおしゃべりをしている少女。幼いころに母親を亡くした

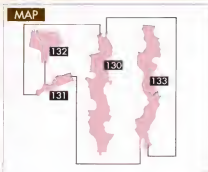
※ ⑥~⑧の時期は、グアド少女Aと話す前後で、セリフが変化する

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	どんな人物?
127 異界										
15	男性A			←	—	—	→			ミヘン・セッションで息子を亡くした父親(※2)
16	女性A			←	—	—	→			死んだ息子に会うため、夫(男性A)とふたりで異界参りに訪れた(※2)
17	老人A							↔		若くして死んだ自分の両親に会いにきた老人
18	少年A							↔		老人Aの孫。祖父の両親が自分の両親とそっくりなことに驚く
19	老人B								↔	僧官を目指して猛勉強していた孫を亡くし、妻(老婆A)と一緒に異界へ会いにきた(※3)
20	老婆A								↔	死んだ孫に「もうスピラに生まれてきてはいかんぞ……」と呼びかけている(※3)
128 エントランス										
7	グアド・ガードD	↔	↔							シーモアの私室へつづく扉の前に立つ衛兵

※2……⑤の時期は、Aワンツの話を立ち聞きする、Bルールーと会話する、の両方を行ない、いったんマップを切りかえたあとに現れる

※3……トワメルの話を立ち聞きし、いったんマップを切りかえたあとに現れる

雷平原 *Thunder Plains*

このエリアで会えるエキストラキャラクターは、旅行公司にいるミフューレのみ。しかも、話しかけたときのセリフは、まったく変化しない。

会話可能時期	①初期状態

CG	名前	会話可能時期 ①	どんな人物?
132 旅行公司			
1	ミフューレ V	←→	【ショップ/宿屋/ブリッツ】リンの旅行公司雷平原支店の店員

PICK UP 子どもたちと一緒に怒られるティーダ

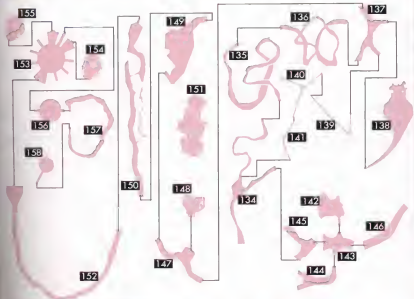
ジョゼ寺院でイクシオンを入手後、連絡船リキ号に乗ると、少年Aと少女Aが MAP 42 甲板の後部の柱の周囲をグルグル走りまわっている。ここで、子どもたちのすぐ近くに立っていたり、一緒に柱の周囲を走ると……右写真のように、ティーダもまとめて女性Cに怒られてしまうのだ。なお、このイベントは、一度発生させると船に乗り直すまで発生しなくなるので注意。

⬅このシーンを再度見たいときは、いったん船を降りる必要がある。

マカラーニャ
Macalania

マカラーニャの森は、はじめのうちはほとんど人がいないが、ティーダたちが野営地で朝を迎えたあとに何人か現れる。

MAP

155 153 154 156 157 158 152 150 149 151 148 147 136 137 135 140 139 141 138 134 142 145 146 143 144

会話可能時期	
①初期状態 ②アルベド族襲来時 ③対アルベドガンナー戦後 ④僧官がジスカルのスフィアを発見したあと ⑤ジスカルのスフィアを見たあと	⑥野営地で朝を迎えたあと ⑦飛空艇入手後 ⑧マイカ消滅後 ⑨『シン』がベベルに墜落後

CG	名前	会話可能時期 ①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	どんな人物?
134 南部											
1	グアド・ガードA	↔									マカラーニャ寺院へつづく道に立っており、ティーダたちに寺院へ向かうように言う
2	少年A						←	―	―	→	母親(女性A)と一緒に、父親(男性A)がくるのを待っている(※1)
3	女性A						←	―	―	→	夫(男性A)がなかなか待ち合わせ場所にこないので心配している(※2)
4	男性A						←	―	―	→	待ち合わせ場所をまちがえていたことに気づき、かけつけた父親(※3)
135 中央部											
5	森の語り部 V	←	―	―	―	―	―	―	―	→	サブイベント「チョウ探し」について説明してくれる
140 中央部(抜け道)											
6	女性B	←	―	―	―	―	―	―	―	→	マカラーニャ湖への抜け道で休憩している(※4)
2	少年A						←	―	―	→	父親(男性A)を探している途中で見つけた、七曜の聖地にいる(※5)
142B 野営地(朝)											
4	男性A						←	―	―	→	待ち合わせ場所をまちがえたのに気づかず、妻と子がくるのを待っている(※6)
7	グアド老婆A							←	―	→	ルカ=スタジアムでの魔物騒動の真相について教えてくれる
8	グアド少年A							←	―	→	シーモア直属の部下である兄を亡くした子ども(※7)
143 平原への道											
6	女性C						↔				聖ベベル宮の参拝に訪れたが、道が封鎖されていて困っている
9	女性D							←	→		僧兵が頻繁に通るため、寺院で何が起こったのかと気にしている(※8)
145 ベベルへの道											
10	僧兵(男性)A						↔	←	→		寺院の命令を受けてから、何日もひとりぼっちで警備をつづけている(※8)
147 旅行公司前											
11	グアド・ガードB			←	―	→					マカラーニャの森へつづく道をふさいでおり、ティーダたちに寺院へ向かうように言う
148 旅行公司											
12	アルベド女性A	←	―	―	―	―	―	―	―	→	【ショップ/宿屋】リンの旅行公司マカラーニャ湖支店の店員
13	男性B			←	―	→	↔				アルベド族のことを、とかく疑っている
14	女性E			←	―	→	↔				ユウナとシーモアの結婚を喜んでいる
15	アルベド女性B							←	→	↔	シドの命令で、子どもたちと一緒に飛空艇から降ろされた女性
16	アルベド女性C							←	→	↔	リンの店で働くために、スピラの言葉を勉強中
17	アルベド少年A							←	→	↔	寒さが苦手らしく、室内でじっとしている
18	アルベド少女A							←	→	↔	はじめて雪を見てはしゃいでいる

CG	名前	会話可能時期									どんな人物?
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	
152 氷の参道(上部)											
16	リーナ			←―	――	―→	←―	―→	←―	―→	【③:アイテム】湖でユウナをさらおうとしたあとに仲間とはぐれ、ひとり助けを待っている
19	僧官(男性)A V			↔					←―	―→	ティーダたちがはじめて寺院を訪れたさい、リュックが立ち入るのを止めようとする僧官
153 大広間											
20	楽団員A			←―	――	―→					ユウナとシーモアの婚礼を盛り上げるべく演奏している、ラッパ担当
21	楽団員B			←―	――	―→					演奏中でもすぐに眠くなってしまう、タイコ担当
5	楽団員C				←―	―→					「シン」の恐怖も忘れられるように……と美しい調べを奏でる、ハープ担当
19	僧官(男性)B V				↔	↔			←―	―→	試練の間へ通じる扉の前に立っていたが、キマリに突き飛ばされて怒っている
22	僧官(女性)A V				←―	―→			←―	―→	ユウナの荷物から、ジスカルのスフィアを見つけた僧官
23	老婆A								←―	―→	エボンの民が世の混乱の原因をほかの種族になすりつけることの無責任さを嘆いている
154 僧官の間(右)											
24	僧官(女性)B					↔			←―	―→	ユウナに返すためだと言って、ジスカルのスフィアをあずかる
14	女性F					↔			←―	―→	【⑤:アイテム】たまたまその場に居合わせて、ジスカルのスフィアを見てしまった女性
155 僧官の間(左)											
25	僧官(男性)C				←―	―→			←―	―→	シーモアの幼少時代から召喚士時代までのことを教えてくれる
19	僧官(男性)D				←―	―→			←―	―→	【④〜⑤:アイテム】シーモアが寺院で修行していたときの先輩僧官
26	男性C				←―	―→			←―	―→	【④〜⑤:アイテム】僧官(男性)C、僧官(男性)Dとともに宴会をしている
27	少女僧A				←―	―→			←―	―→	グアド族に友だちがいる子どもの僧
20	楽団員D				←―	―→					楽団員E、楽団員Fとともに、宴会場で演奏している
21	楽団員E				←―	―→					イトコである楽団員Bにライバル意識を持っている
5	楽団員F				←―	―→					ハメをはずしすぎる僧官たちにあきれている

1 …父親(男性A)が現れたあとはいなくなる
2 …夫(男性A)が現れたあとはセリフが変化。MAP 140 中央部(抜け道)で少年Aと会話したあとはいなくなる
3 …MAP 128 野営地(朝)で話しかけて「あっちで待ってたッスよ」を選択後に現れる。MAP 140 中央部(抜け道)で少年Aと会話したあとはいなくなる
4 …対スフィアマナージュ戦後から現れる。少年Aがこの場所に現れたあとはいなくなる
5 …男性AがMAP 134 南部に現れたあとに現れる。一度話しかけるといなくなる
6 …MAP 134 南部で女性A(または少年A)から、男性Aと待ち合わせていることを聞いたあとに現れる。話しかけて「あっちで待ってたッスよ」を選択するといなくなる
7 …グアド老婆Aの話を最後まで聞いたあとはセリフが変化
8 …飛空艇の行き先を「シン」に決定したあとはいなくなる

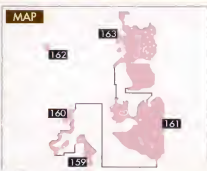
グアド・グローリーの速さの秘密

ブリッツボールのチームのひとつ、グアド・グローリーの選手たちは、ほかのチームの選手よりもSPDがかなり高いが、その理由は特別な練習方法にあった。彼らは、幻光河でシパーフを避けながら練習したり、反射神経をきたえるために雷平原で落雷避けに挑戦したりと、ほかのチームでは考えられないような猛特訓を積んでいたのだ。しかし、そうなるとSPDが70以上のアニキやネーダーは、いったいどんな練習を……?

⬅雷平原へ移動したあとにグアドサラムへもどれば、ザジ=グアドから話が聞ける。

ビーカネル島
Bikanel Island

飛空艇を入手したあとなら、砂漠の最奥部にアルベド族がふたり現れる。彼らと会話したいのであれば、オアシスからひたすら歩いていこう。

MAP

会話可能時期 ①飛空艇入手後

CG	名前	会話可能時期 ①	どんな人物?
163 西部			
1	アルベド男性A	←→	ブリッツボールを自分たちのホームに置いてきてしまい、落ちこんでいる
2	アルベド男性B	←→	アルベド男性Aを「あにき」と慕っている青年

PICK UP ストーリーに関わる重要な話

このコーナーで紹介しているキャラクターのほとんどは、物語の根幹に関わりのない者たちだ。しかし一部には、ストーリーの謎を解き明かすうえで重要なことを話す者がいる。とくに下表の3人からは、シーモアに関する貴重な話を聞くことができるので、ぜひ訪ねておきたい。

■シーモアに関する話を聞かせてくれるキャラクター

キャラクター	話の内容
グアドサラムのグアド老人A&グアド老婆A	シーモアが幼いころに母親ともども追放されたことなど
マカラーニャ寺院の僧官(男性)C	シーモアの僧官時代や召喚士時代の様子など
マカラーニャの森のグアド老婆A	ルカ=スタジアムでの魔物騒動の真相について

⬅シーモアが一連の事件を起こした理由は、グアドサラムの老人たちの話を聞けばわかる。

PICK UP スピラカモメに願いをこめて

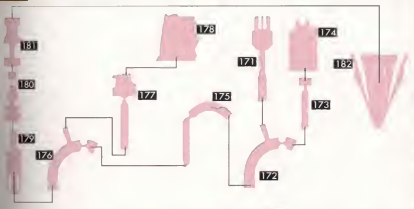
ジョゼ寺院でイクシオンを入手後、連絡船ウイノ号に乗ると、MAP 50 甲板の先端に少女Aがいる。彼女は「スピラカモメに願いを託すと、それがかなう」という言い伝えを信じて、連絡船のまわりを飛んでいる鳥に願掛けをしているが、じつはその鳥はスピラカモメモドキと呼ばれる亜種なのだ。まず少女Aと話し、つぎに甲板の2階にいる動物研究家(女性B)に2回話しかけたら、MAP 51 操舵室へ移動する前に少女Aのもとへ行き、飛んでいる鳥がスピラカモメモドキだと教えてあげよう。すると……。

⬅甲板の2階にいる女性Bと会話し、スピラカモメモドキの話を聞こう。

➡その直後に少女Aのもとへ。船の周囲を飛んでいる鳥がスピラカモメモドキだと知った彼女は大ショック。

飛空艇
Airship

何かしらのイベントが発生するたびに、リスト中のほぼ全員のセリフが変わる。ちなみに、彼らのセリフはすべてアルベド語だ。

MAP

会話可能時期

①初期状態
②飛空艇内に魔物出現後
③飛空艇入手後
④マイカ消滅後
⑤飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと
⑥『シン』がベベルに墜落後
⑦『シン』の体内に突入後

CG	名前	会話可能時期							どんな人物?
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
173 通路(B3F〜B4F)									
1	ラ カム	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】チームのなかでただひとり、スロープを上り下りして足腰を鍛えている
174 通路(船底)									
2	エイガー	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】 なくなってしまったホームを懐かしんでいる
3	ラッパ	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】 すわりこんだユーダのまわりを走っている
4	ク	↔	←――	――→	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】アルベド・サイクス主将。バージ=エボン寺院について教えてくれる
5	ユーダ	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】 戦いの恐怖ですわりこんでしまっている
2	ムニク	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	【ブリッツ】「『シン』にシュートをぶちこんでやる」と威勢のいいことを言うキーパー

CG	名前	会話可能時期							どんな人物?
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
	176 通路(B2F)								
6	アルベド女性A	↔							アルベド少女Aのそばにいる女性
7	アルベド少女A	↔							まだ幼ないため、ホームがなくなったことを理解できずにいる
	178 通路(倉庫)								
8	アルベド男性A	↔	↔						苦労して建てたホームが灰になってしまい、落ちこんでいる
9	アルベド男性B	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	召喚士をかばって死んだ友人のように、自分もみんなの盾になろうと決意している
10	アルベド男性C	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	いつも屈伸運動をしている、飛空艇の機関士
11	アルベド女性B	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	倉庫に保管された、リンの旅行公司の品物を管理している女性
6	アルベド女性C	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	「シン」を倒したあと、もう一度ホームを建て直すという夢を持つ
12	アルベド女性D	↔	↔						子どもたちのおびえる顔を見て、心を痛めている
7	アルベド少女B	↔	↔						「こわくない、こわくない……」とつぶやきながら、戦闘の恐怖に耐えている
	179 キャビン								
8	アルベド男性D	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	【②:アイテム】海の遺跡でティーダと会ったことがある男性
9	アルベド男性E	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	ザナルカンド遺跡で見た「シン」が妙におとなしかったことを不思議がっている
6	アルベド女性E	↔							ホームは失ったものの、それに代わる大事なものを探せばいいと語る、前向きな女性
7	アルベド少女C	↔							人形をホームに忘れてきてしまい、困っている

PICK UP 飛空艇を降りたアルベド族はどこへ……?

飛空艇を手に入れたあとは、右表のように、スピラの各地でアルベド族の姿が見かけられるようになる。これは、『シン』との戦いが激化することを見越して、族長のシドが女性や子どもをはじめとする非戦闘要員を飛空艇から降ろしたためだ。

⬅生まれも育ちも砂漠の真ん中だった子どもたちは、はじめて雪にさわってビックリ。

➡海を見るのも生まれてはじめてなので、大きな水たまりと思っているようだ。

■飛空艇を降りたアルベド族の居場所

場所	キャラクター名
MAP 85 ミヘン街道・中央部	アルベド男性A
MAP 86 ミヘン街道・旅行公司前	アルベド女性B アルベド女性C アルベド少年A アルベド少女A
MAP 87 ミヘン街道・旅行公司	アルベド男性B
MAP 89 ミヘン街道・新道北部	アルベド少年B
MAP 95 キノコ岩街道・断崖	アルベド男性A
MAP 148 マカラーニャ湖・旅行公司	アルベド女性B アルベド女性C アルベド少年A アルベド少女A

ナギ平原
Calm Lands

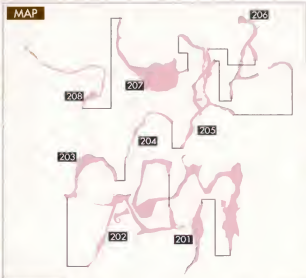
チョコボ屋は、はじめはMAP193北部にいるが、護法戦機を倒したあとは、パーティーがどこからナギ平原を訪れたかで居場所が変わる。

会話可能時期	
	①初期状態 ②飛空艇入手後 ③飛空艇の行き先を『シン』に決定したあと

	名前	会話可能時期 ①	②	③	どんな人物?
191～193 ナギ平原					
1	…公司の店員	↔			【ショップ】平原を巡回している移動ショップ(※1)
2	チョコボ屋	←―	―――	―→	野生のチョコボを訓練し、旅人に貸し出している(※2)
2	…ンダ	←―	―――	―→	【ブリッツ】ナギ平原の北部にある谷について教えてくれる
3	…ーダー	←―	―――	―→	【ショップ/ブリッツ】リンの旅行公司ナギ平原支店の店員
4	訓練場のおやじ	←―	―――	―→	【アイテム(※3)/ショップ】ミヘンゆかりのモンスター訓練場を管理している老人(※4)
5	男性A	←―	―――	―→	チョコボに乗ってベベルへ向かう旅人
5	男性B	←―	―――	―→	アルテマウェポンの見張り番 チョコボレースに夢中になると職務を忘れる(※5)
6	アルベド男性A	↔	↔	↔	シドからの伝言をティーダたちに伝えてくれる
7	男性C		↔	↔	ベベルから、妻(女性A)と息子(少年A)を連れて逃げ出してきた男
8	…性A		↔	↔	男性Cの妻 息子がアルベド族にたぶらかされないか心配している
9	…年A		↔	↔	両親とともにベベルから逃げてきた。アルベド男性Aのマスクをほしがっている
196 谷底					
10	デューレン	↔	↔		【ブリッツ】大召喚士ヨンクンゆかりの地で、討伐隊を再建しようと日夜修行している
11	…伐隊員 女性A	↔	↔		デューレンとともに修行しながら、仲間が集結するのを待っている
12	…伐隊員 男性A		↔		寺院を守るのがバカらしくなり、討伐隊に入った元僧兵
13	…伐隊員 男性B		↔		家族の反対を押し切って討伐隊再建に参加した、ミヘン・セッションの生き残り
14	討伐隊員 男性C		↔		アルベド族と手を組み、第2次ミヘン・セッションを実行したいと考えている

…ズークとの会話後に一度マップを切りかえるか、MAP195橋周辺での対護法戦機戦が終了するといなくなる
…チョコボが借りられるようになったあとはセリフが変化
…モンスターの捕獲状況に応じて、さまざまなアイテムがもらえる
※4 モンスターの捕獲状況に応じてセリフが変化
…「とれとれチョコボ」でチョコボ屋に勝ったあとは、ほかのマップへ移動するまでのあいだ、チョコボ屋の近くに現れてセリフも変化

ガガゼト山
Mt. Gagazet

対シーモア:終異体戦後に、いったん誰もいなくなるものの、飛空艇を入手したあとに訪れると、以前とは異なるキャラクターが何人か現れる。

会話可能時期
①初期状態
②対ビラン=ロンゾ+エンケ=ロンゾ戦後
③飛空艇入手後
④『シン』の体内に突入後

CG	名前	会話可能時期				どんな人物?
		①	②	③	④	
201 山門(※1)						
1	ロンゾ男性A	⟷	⟷			キマリとビランの因縁について教えてくれる
2	ロンゾ男性B	⟵	⟶	⟵	⟶	【ショップ】ロンゾ族特製の武具を売ってくれる
3	ロンゾ老人A	⟷	⟷			御山を捨てて逃げ出したキマリが、雄々しく育ち帰ってきたことを喜ぶ老戦士
4	ロンゾ女性A	⟷	⟷			ガガゼト山を登ることが、いかに厳しいかを語る
5	ロンゾ女性B	⟷	⟷	⟷	⟷	ツノを折られたキマリがガガゼト山へもどってきたことに驚いている
6	ロンゾ老婆A			⟷	⟷	シーモアとの戦いで夫を失った老婦人
7	ロンゾ少年A			⟷	⟷	スピラの果てまで旅をするという夢を持つ、ロンゾ族の少年

※1……②の時期に会話可能なキャラクターは、対シーモア:終異体戦後に全員いなくなる

PICK UP 故郷を捨ててはみたけれど……

MAP 59 キーリカ寺院・寺院前広場にいる夫婦(男性Fと女性D)に話しかけると、『シン』がこない場所を探すため、故郷のキーリカを捨てて旅に出るといった話を聞くことができる。その後、彼らはどうなったのかというと……どうやら、寺院のおひざもとであるベベルへ行ったものの、『シン』が墜落してきたので、故郷のキーリカへもどることにした模様。飛空艇入手後に、MAP 116 幻光河・北岸シパーフ乗り場(広場)へ行き、男性Eと女性Hに話しかければ、それがわかるのだ。

⬅服装がちがっているのは、南国のキーリカにくらべて、ベベルが寒いからだと思われる。

エキストラキャラクター イラストギャラリー

エキストラキャラクターたちの原画イラストを、地域や種族による服装のちがいにも注目しつつ、ポリゴンモデルとともに紹介していこう。

スピラ南部の人々

ビサイドやキーリカは熱帯に近い気候らしく、男性は上半身裸。女性もまるで水着のような露出度の高い服を着ている者が多い。

スピラ北部の人々

厳しい寒さに耐えられるよう、男性も女性もかなりの厚着だ。飛空艇入手後にはルカでも見かけられるが、いかにも暑そうにしている。

スピラ中部の人々

服のソデやズボンは基本的に長めだが、生地はそれほど厚くない。南
はルカから北はマカラーニャまで、広範囲で見かけられる。

青年(男性)1

青年(男性)2

中年(男性)1

中年(男性)2

店員(男性)

店員(女性)

青年(女性)1

青年(女性)2

中年(女性)

エボン寺院関係者

僧官の服装も地域によって異なる。スピラ北部にあるマカラーニャ寺院の僧官は、ほかの地域の僧官よりも厚手の服を着ているのだ。

南～中部／僧官(大人・男性)

南～中部／僧官(大人・女性)

南～中部／僧官(子ども)

北部／僧官(青年・女性)

北部／僧官(老人)

北部／僧官(老婆)

僧兵(男性)

僧兵(女性)

討伐隊員
討伐隊には志願すれば誰でも入隊できるので、服装に統一感があまりない。強いて特徴をあげれば、仮面をつけている者が多いことぐらい。
青年(男性)
大人(男性)1
大人(男性)2
中年(男性)
少年
青年(女性)
大人(女性)
エキストラ・オブ・FFX『FFX』～その物語と真実
170

ロンゾ族

寒風が吹きつけるガガゼト山に住んでいるにもかかわらず、意外に薄着なのは、ロンゾ族の身体が毛に覆われているためなのだろう。

グアド族

老若男女を問わずローブを着ている。ローブの模様やエリの部分のデザインには、さまざまなバリエーションがある点に注目。

アルベド族

ボンデージファッションのような傾向があるほか、瞳の渦巻模様を隠すためにゴーグルやマスクをしているのが特徴的。

青年(男性)

大人(男性)1

大人(男性)2

大人(男性)3

中年(男性)1

中年(男性)2

少年

青年(女性)

大人(女性)1
大人(女性)2

その他の亜人種

ロンゾ、アルベド、グアド以外の亜人種たち。水辺の民ハイペロ族は、いつでも泳げるようにという理由からか、ほかの種族より薄着だ。

楽器亜人種1
楽器亜人種2
楽器亜人種3

ハイペロ族(大人)

ハイペロ族(子ども)

ペルペル族

ブリッツボール関係者

どのチームのユニフォームにも主将用と一般選手用があり、後者はさらに男性用と女性用にわかれている(ここでは一部を紹介)。

スタッフ(受付嬢)

スタッフ(審判)

ビサイド・オーラカ/一般

ルカ・ゴワーズ/主将

ルカ・ゴワーズ/一般(女性)

キーリカ・ビースト/主将

キーリカ・ビースト/一般(女性)

グアド・グローリー／主将

グアド・グローリー／一般(男性)

グアド・グローリー／一般(女性)

アルベド・サイクス／主将

アルベド・サイクス／一般(女性)

ロンゾ・ファング／一般(男性)

ロンゾ・ファング／一般(女性)

ENCYCLOPEDIA OF FINAL FANTASY X

『ファイナルファンタジーX』大事典

「FFX」にまつわる人名や用語など約260項目を、事典形式でまとめてみた。これを読めば、本作の意外な事実がわかるかも!?

あ行

アーロン【人物・♂】
ジェクトとともにブラスカのガードをつとめた人物。『シン』が倒されたのちにユウナレスカへ戦いを挑むも、返り討ちにあって死人となる(右目の傷跡はこのときのもの)。その後は『シン』の力で夢のザナルカンドへ渡り、ティーダの成長を見守っていた。若いころはかなりの熱血漢で、冷静沈着なように見える現在でも、本質的な部分は変わっていない。なお、腰の徳利に入っている酒は飲用ではなく、消毒や気つけに使うためのもののようだ。ゲーム中ではオーバードライブ技『征伐』『陣風』にも使用している。

OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY【特典】
『FFX』に同梱されているDVDビデオ。開発スタッフへのインタビューや設定資料集、次回作『XI』の紹介映像などが収録されている。

OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY 2【特典】
『FFX インターナショナル』に同梱されているDVDビデオ。主要キャラクターを演じた声優8人のインタビューや、「素敵だね」のプロモーション映像などを収録。なかでも、エンディングから2年後のユウナたちを描いた「永遠のナギ節」は、ファン必見の内容となっている。

亜人種【設定】
スピラに住む人種のうち、ヒト以外の種族を指す言葉。ロンゾ族、グアド族、アルベド族などがこれに該当する。スピラでもっとも人口が多い、ヒトを主体とした言いかたであり、呼ばれる側の人々は基本的に使用しない。

アダマンタイマイ【魔物】
巨大なカメのような姿のモンスター。初代『FF』と『VI』以外のシリーズ全作品に登場している。本作では『ブレス』使用時に、過去の作品を通じてはじめて立ち上がった姿を見せた。

アナウンサー【人物・♂】
物語の序盤にルカで開催されたブリッツ大会において、試合の実況をつとめた男性。地元チームであるゴワーズのファンらしく、港に到着したオーラカをこき下ろす一方で、ゴワーズびいきの発言をくり返していた。

アニキ【人物・♂】
自分の家族にすら本名を呼んでもらえない、リュックの兄。飛空艇ではパイロットをつとめる。直情径行で考えるのが苦手なところは父親のシドとそっくりだが、勉強不足のため共用語を話すことができない。ブリッツの選手としてはかなり優秀で、驚異的な泳力を誇る。

アニマ【召喚獣】
バージ=エボン寺院に祈り子像が安置されている、シーモアの究極召喚獣。首のプレートに描かれている女性は、祈り子となったシーモアの母親と思われる。ちなみに、「アニマ」とは心理学用語で、男性のなかにある女性的な面のこと。それと対になる言葉が「アニムス(女性のなかにある男性的な面)」。開発中は、オーバードライブ技『カオティック・D』使用時に姿を見せる別次元のアニマが、その名前で呼ばれていた。

あの日の思い出【セリフ】
連絡船ウイノ号の甲板で行なう『ジェクトシュート・チャレンジ』で、シュートを放とうとするティーダにまとわりつくジェクトの言葉。「おまえにゃできねえよ」「オレ以外にはできやしねえ」「オレは特別だからな」「無理でございますわねえ」「がはははははは!」の5種類がある。

「(ありがとう)」【セリフ】
幻光河で、アルベド族の悪口を言うワッカを諭したティーダに向けて、ユウナが送ったメッセージ。実際には声を発さずに、口パクでこの言葉を伝えている。フェイシャルモーションを活かした演出。

アルテマウェポン【武器】
ナギ平原で入手できる、ティーダ用の七曜の武器。これが封印されている場所では、古いしきたりに従う一族が、理由もわからずに見張りをつづけている。ちなみに、アルテマウェポンという名前の武器は、過去のシリーズ中3作品に登場。『FFVI』と『VII』では本作と同じ使用者の残りHPに応じて攻撃力が変[わ]る剣、『IX』では主人公のジタンが装[備]できる最強の盗賊刀となっていた。

アルテマウェポン【魔物】
『FFVI』～『VIII』にも登場していた強[敵]。本作では、オメガウェポンの「影」とし[て]出現する。外見はオメガウェポンとそっ[く]りで、強さもほとんど引けを取らない。しかし、オメガウェポンには効果がな[い]『わいろ』が効くあたりに、モンスターと[し]ての格のちがいが現れている。

アルベド語【言語】
アルベド族が使用する独自の言語。[と]いっても、共用語の各文字が、別の文[字]に置きかえられているだけで、文法は[ま]ったく同じ。そのため、もとは同じ言[語]だったものが、長い時間を経て変化[を]とげたとも考えられる。

アルベド語辞書【本】
アルベド語を共用語に翻訳するた[め]の辞書。全26巻構成となっており、す[べ]てそろえると「アルベド語ヤヌサー」に[な]れる。厚みのある見た目のわりに、1[冊]で翻訳できる文字は最大でも5文字と[、]かなり少なめ。第19巻に至っては、「[ン]」1文字の対訳しか載っていない。

アルベド・サイクス【ブリッツチーム】
アルベド族で構成されたブリッツボ[ー]ルチーム。主将はベリック。種族的に[は]水中での活動には慣れているはず[だ]が、泳ぐスピードはグアド・グローリー[の]選手たちに劣る。とは言え、総合的[な]実力は全6チーム中トップクラス。チー[ム]名のアルベド・サイクス(psyches=精神[)]の意味は、「アルベド魂」「アルベド根性」といったところか。ブリッツ大会では、[召]喚士ユウナを"保護"したことから、練[習]用の機械を壊されるうえ、23年連続[初]戦敗退のビサイド・オーラカに負けると[い]う、さんざんな目にあった。

アルベド印の閃光弾【特殊道具】
聖ベベル宮にて、僧兵の包囲網を[突]破するときにリュックが使った道具。強[烈]な光を発して、相手の視力を奪う効[果]を持つ。ちなみに、「～印」はリュック[の]

ログセのようで、「調合」実行時にも、「リュック印のアイテムいくよー」というバトルボイスを聞くことができる。

アルベド族【種族】
うずのような模様がある緑色の瞳と、鮮やかな金髪が特徴の亜人種。リュックやリンが、この種族に該当する。族長は[illegible]ド。亜人種のなかでは外見がもっともヒトに近いが、エボン寺院が禁じる機械を使うことから、他人種には「反エボンの民」として嫌われている。そのため、ゴーグルやマスクを着用して、種族の特徴である瞳を隠すことが多い。もっとも、そんな格好をするのは彼らぐらいなので、逆に目立ってしまっている模様。

アルベドなまり【セリフ】
アルベド族が共用語を話すときに出る、特徴的な発音のこと。ゲーム中では、[illegible]ュックの"ユウナん"がこれに当たる。

アルベドのホーム【地名】
ビーカネル島にある、アルベド族のふるさと。エボン寺院の迫害を避けるため、砂漠という過酷な土地にひっそりと建設された。機械を駆使した造りで、空調も完備。しかし、物語の中盤でグアド族の襲撃を受けて壊滅状態になり、最後はアルベド族自身の手で爆破された。

「あわれなキマリ!
ツノをなくし、召喚士もなくす!」
【セリフ】
召喚士が消えることを、ビランとともにキマリに伝えにきたエンケのセリフ。当[illegible]たちによると、こんな口調でもあざけ[illegible]はなく"忠告"とのこと。

異界【地名】
異界送りをされた死者が住むと言われる世界。生者の呼びかけに応じて、死者の幻影が現れる。ユウナの母やチャップ、ワンツの姉などの姿は、この場所でしか見ることができない。ちなみに、[illegible]れている参拝客の顔ぶれは、物語の進行状況によって変化する。

異界送り【儀式】
死んだ者の魂を異界へ送るための儀式。これが行なわれないと、死者が魔物と化してしまうことが多く、スピラでは重要な意味を持つ。召喚士ならば誰でも執り行なうことが可能で、物語の進行[illegible]は何度も見ることになる(ポルト=キー[illegible]カやアルベドのホームなど)。なお、ゲーム中で儀式の動作が毎回ちがって見えるのは、踊りの一部分がそのつどクローズアップされているためであって、アドリブというわけではないらしい。

イクシオン【召喚獣】
ジョゼ寺院に祈り子像が安置されている、長いツノが特徴的な召喚獣。祈り子となった人物は走るのが好きだったようで、祈り子の間では屈伸運動を行ない、「夢の終わりまで走ろう」とティーダたちに語りかけてくる。

イサール【人物・♂】
ブラスカにあこがれて召喚士になった青年。マローダとパッセというふたりの弟がガードをつとめている。スピラの平和のためにかならず「シン」を倒すと意気込んでいたが、アルベド族に捕らえられたり、寺院からユウナの抹殺を命じられたりと、他人に翻弄されっぱなし。最終的には、混乱の極みにある寺院に泣きつかれ、聖ベベル宮の防衛を手伝うために、召喚士としての旅を中断した。

イトコ【続柄】
両親の兄弟(姉妹)の子ども。ユウナの母親とシドが兄妹なので、その娘であるユウナとリュックはイトコ同士になる。必然的に、リュックの兄であるアニキとユウナもイトコということに……。

祈り子【設定】
召喚に必要な材料となる「夢」を、召喚士に提供するもの。肉体から切り離された魂のみの存在で、祈り子像に封じられている。彼らの見る夢が、召喚士の力によって幻光虫と結合すると、ヴァルファーレなどの召喚獣が具現化すると言われている。つまり、召喚獣の外見は、祈り子が思い描いた姿になるわけだが、だとすると、メーガス三姉妹の長女・マグの祈り子は、いったいどんな夢を見ているのだろうか。

祈りの歌【設定】
おもにエボン寺院で聞くことができる、スピラでもっともポピュラーな歌。本来はエボン=ジュをたたえる内容(→P.84)だが、物語の終盤には、エボン=ジュを倒す作戦で利用されることに。ゲーム中では、この歌をさまざまなキャラクターが歌っている(→P.473)。

イフリート【召喚獣】
キーリカ寺院に祈り子像が安置されている、筋骨たくましい身体の召喚獣。『FFⅢ』から本作までの8作品すべてに登場しており、炎属性の攻撃を得意とする点や、頭にツノの生えた外見は、シリーズを通して変わらない。

ヴァルファーレ【召喚獣】
ビサイド寺院に祈り子像が安置されている、巨大な翼を持った召喚獣。名前の由来となったのは「Valefor」という悪魔で、実在する魔術書「ソロモン王の小さな鍵」に、その記述がある。

ヴーロヤ【人物・♂】
キーリカ・ビーストの主将。ブリッツの名選手でもあった、地元の大召喚士・オハランドを目標にしている。練習熱心な人物で、チームメイトたちがポルト=キーリカの復旧作業に追われていたときにも、そのかたわらで黙々と特訓に励んでいた。大会では満足な成績を残せなかったが、気落ちした様子も見せずに練習を再開。ふたたび「シン」が襲ってきたら、その大波を特訓に利用してやるとまで言い放つ。

ウェッジ【人物・♂】
ルカ=スタジアムのメインゲートで、観客席へ通じる階段の向かって右側に立つ守衛。フリーのブリッツ選手でもある。ビッグスと同じく、過去のシリーズ作品に同名のキャラクターが登場。『FFⅥ』では帝国軍兵士コンビのひとり、『Ⅶ』では「〜っす」という口グセが特徴的なアバランチのメンバー、『Ⅷ』では上官ビッグスのせいで不幸な目に遭うガルバディア兵、という役まわりだった。本作では、●ボタンでスカウトしないと名前を見ることができないので、気づかなかったプレイヤーも多いはず。

ウェン=キノック【人物・♂】
エボン四老師のひとり。僧兵の出身で、アーロンとは親友同士だった。「シン」が倒されたのち、伝説のガードとなった彼へのコンプレックスから、出世のために汚い策謀を巡らすようになり、3年前に老師に就任。シーモアをライバル視し、なにかと牽制していたため、グレート=ブリッジで彼に殺されてしまう。キノックにとっては無念の死だったと思われるが、意外と現世に未練がなかったのか、死人にはならなかったようだ。

海の遺跡
→バージ=エボン寺院

笑顔の練習【イベント】
ルカの街を出発するとき、落ちこんでいる様子のティーダに、ユウナが勧めたもの。どんな状況でも、自然に笑顔を作れるようになることを目的としており、笑顔を作る第1段階と、声を出して笑う第2段階からなる。ムリヤリ笑っている自分の状況がおかしくて本当に笑ってしまうという、本来の目的とは少しズレた効用によって、ティーダの元気を回復させた。なお、キマリもこの練習を行なっていたことが、ミヘン・セッション後に判明する。

エボン【人物・♂】
かつてザナルカンドに住んでいた召喚士。言い伝えでは、「シン」を倒すための教え(＝エボンの教え)を、娘のユウナレスカに授けたとされる。実際には、ベベルとの機械戦争で滅亡寸前の母国を残すため、ザナルカンドの住民すべてを祈り子に変えたのち、永遠に召喚をつづける存在・エボン＝ジュとなった。以来1000年に渡り、鎧である「シン」に守られ、夢のザナルカンドを召喚しつづけている。

エボン教典文字【設定】
エボンの教義などを記すさいに用いられる文字。エボン寺院の壁や床などに書かれていることが多い。ゲーム中で語られることはないが、アルファベットに変換して読むこともできる(→P.239)。

エボン最高法廷【設定】
エボン寺院に対する重大な反逆者などを裁く「聖なる」法廷。四老師のなかで法務を担当する、ケルク＝ロンゾが取り仕切っている。ユウナたち一行は、老師であるシーモアに危害を加えた罪などにより、この法廷で裁きにかけられ、衝撃的なエボンの真実を聞くことになった。政治的な力を持たないはずのエボン寺院が、自分たちの組織の外にいる召喚士のユウナを一方的に裁き、処刑するあたりに、寺院が持つ闇の一面が現れている。

エボン寺院①【組織】
スピラの人々にエボンの教えを広める組織。連絡船の運航を支援したり、討伐隊を援助するなど、スピラの各方面に多大な影響力を持つ。表向きには世俗的な権力を持たないとされるが、ほぼすべての人間がエボンの教えに従って生きている以上、実質的にスピラを支配していると言える。

エボン寺院②【建物】
スピラの各地にある、エボン寺院の建物。すでに放棄されたものをのぞくと、現在は5つが存在している。ブリッツボールの必勝祈願寺として有名なキーリカ寺院や、雷キノコ岩で知られるジョゼ寺院、凍結した湖面の裏側にぶら下がっているマカラーニャ寺院など、それぞれに特色があり、建物の外観もさまざま。最奥部にある祈り子の間には、祈り子像が安置されており、召喚士はその像に封じられた祈り子との交感によって、召喚獣を入手する。ちなみに、祈り子の間へ入れるのは召喚士のみ、そこへ通じる試練の間へ入れるのは召喚士とガードのみ、とされている。

エボン＝ドーム【建物】
ザナルカンド遺跡の中心部にある、ドーム状の建造物。幻光虫に満ちた内部は、巨大な映像スフィアのようになっており、過去の映像がいきなり再生されることも多い。なお、夢のザナルカンドでは、同じ場所にブリッツスタジアムが建てられている。

エボンの祈り【設定】
エボンの教えを信じる者が、祈りを捧げるときに行なう動作。日常的なあいさつにも用いられる。シーモアがルカ港で行なったものが正式な動作だが、一般的には立ったままの略式を用いることが多い。胸の前で組み合わせる両手は、スフィアの球形を表している。

エボンの教え【設定】
エボン寺院が提唱している教義。「シン」がはじめて復活したときに、ベベルで発祥した。現在はスピラに住むほぼすべての人々が教えを信じ、それに従って生活している。「「シン」は機械に頼った人間への罰であり、罪を償えば消える」というのが教えの主軸。しかし、その正しさを示す明確な根拠はなく、内容的には迷信や伝承の集合体に過ぎないものとなっている。

エボンのたまもの【設定】
エボンの教えを信じる者が偶然や奇跡に感謝するとき、ごく自然に用いる言葉。使用感覚は、現実世界における「天の恵み」に近い。

エルマ【人物・♀】
チョコボ騎兵隊に所属する若きエリート。明るく、気取らない性格で、「～まっす」などの軽い言動も目立つ。隊長のルチルを敬愛しており、彼女に目をかけられているクラスコを、やっかみ半分でからかうことも多い。騎兵隊員としてはかなり優秀で、ティーダたちが倒し損ねたチョコボイーターを、ひとりで退治してしまうほど。もっとも、これがエルマの実力によるものなのか、それともチョコボイーターがティーダたちとの戦いで弱っていただけなのかは、定かではない。

エンケ＝ロンゾ【人物・♂】
ビランと行動をともにしている、なで肩のロンゾ族。ルカのカフェでは、10年ぶりに再会したキマリをあざ笑うが、不覚にもパンチ1発でノックアウトされてしまった。いかにも腰巾着的な存在に見えるものの、ガガゼト山では一族最強のビランにも引けを取らない強さを発揮。ロンゾの戦士にふさわしい力の持ち主であることを証明した。

オオアカ屋
→23代目オオアカ屋

オハランド【人物・♂】
約230年前に「シン」を倒した人物。もとはキーリカ島のブリッツ選手で、スピラに2度目のナギ節をもたらすと同時に、かげりの見えていたブリッツボール人気を復活させた。現在では、ブリッツ選手たちのあこがれの的となっている。

お船のおうち【建物】
ジェクトとその妻、そしてティーダが暮らしていた、海面に浮かぶ船型の家。ティーダファンの子どもは「かっこいいよな～」とうらやましがっていたが、波の高い日は大揺れで歩くのも大変だと思われる。逆にそのような環境が、ティーダの強靭な足腰の筋力やバランス感覚をつちかってきたのかも?

おみやげ①【武器】
旅行公司マカラーニャ湖支店で売っているロングソードのこと。ブラスカたちと旅行公司に立ち寄ったジェクトが、これを購入していたところから、彼がもとの世界への帰還をあきらめていなかったことがわかる。

おみやげ②【設定】
旅先でお世話になる寺院へ渡すため、ユウナが持って行こうとした大荷物。ワッカたちにたしなめられ、持っていくのはあきらめるが、そのまま寺院の入口へ置きっぱなしにしてしまう。

オメガ遺跡【地名】
700年前に反逆者として処刑され、魔物と化した僧官オメガが棲む場所。強力なモンスターが数多く徘徊している。遺跡の奥にはアルベド語辞書の第26巻が落ちているが、こんな場所へ辞書を置きにくる物好きがいるとは思えない。ひょっとしたら、オメガは寺院への反逆の一環として、アルベド語を勉強していたのかも。

オメガウェポン【魔物】
反逆者として処刑された僧官のオメガが、恨みの念によって魔物と化した姿。「FFⅧ」にはゲーム中で最強の敵として同名のモンスターが登場し、「V」には古代文明が生み出した最強兵器「オメガ」という敵が存在している。しかし、本作では最強の座を「すべてを超えし者」に奪われたうえ、ボス敵ですらなくなってしまった。

音楽を奏でる者たち【種族】
身体と楽器が一体化している亜人種。ラッパ、タイコ、ハープの3タイプが存在し、

れぞれで性格や口調が共通している。
イコをたたくタイプは、外見や性格など、
イベロ族に似ている部分が多い。

か行

ガード【設定】

自分の身を犠牲にしてでも、召喚士
護衛する存在。召喚士にとっては命
預ける存在であることから、近親者や
恋人、幼なじみなど、強い絆で結ばれ
た人間がつとめることも多い。物語のな
かでは、リュックが「ニギヤカ担当」とし
てガードになるが、実際には並々ならぬ
覚悟をしていたにちがいない。

解説者【人物・♂】

ブリッツ大会の実況中継で、解説を
つとめた男性。しかし、彼の発言をよく
聞くと、解説らしいことはほとんど言って
いないため、じつは単なるブリッツファン
ではないかという疑問も浮かぶ。ゴワー
ズびいきが激しく、決勝戦でワッカがもど
ってきた場面やビサイド・オーラカが優勢
な状況では、とうとうひとこともしゃべら
なかった。

海底遺跡【地名】

物語の序盤で、ティーダが飛空艇の引
き揚げを手伝った場所。内部は完全に
水没していたが、コントロール装置をな
るという荒っぽい方法により、動力が
回復した。

ガガゼト山【地名】

スピラの最北部にそびえる、キマリが
まれ育った山。この地を守護するロン
ゾ族は、畏敬の念をこめて「御山」と呼
ぶ。万年雪に覆われた、激しい吹雪の
吹き荒れる場所で、吐く息が白く凍るほ
ど寒い。なお、登山道の途中にはワン
ツがいるが、どうやって入りこんだのか
は不明。

ガズナ＝ロンゾ【人物・♂】

ロンゾ・ファングの主将。黒いツノと、
手足のプロテクターに描かれた模様が
特徴。各チームの主将のなかでは契約
金がもっとも高いが、これもロンゾの誇
りによるものか。

ガッタ【人物・♂】

打倒「シン」の理想に燃える、血気盛
な新米討伐隊員。前向きで楽観的な
性格の持ち主で、キーリカの森で歌って
いた"来たれ〜若人〜討伐隊〜 『シン』
を倒せ〜 かわいいあの子もふりむくぞ
〜"という迷曲は、彼自身が作詞作曲し
たものと思われる。なお、ミヘン・セッシ
ョンでは、ティーダの行動によって生死
が分岐。生き残った場合には、敬愛す
る先輩・ルッツの死を乗り越え、精神的
に大きく成長した姿を見せる。

「かったりぃなあ……ここまで来て、またかよ」【セリフ】

エボン＝ドームの奥に、また試練の間
が待ちかまえていることを知ったジェクト
のセリフ。ここまでたどり着いたプレイヤ
ーの心情を、代弁するかのようなひとこ
とと言える。

雷平原【地名】

雨と雷が絶え間なく降りそそぐ平原。
グアドサラムとマカラーニャをつなぐ唯一
の道で、各所に避雷塔が設置されてい
る。正式名称の「ガンドフ雷平原」は、
大召喚士ガンドフがこの地にサボテンダ
ー？を封じたという故事に由来。なお、
シーモアの目を避けるためか、ジスカル
のスフィアはこの場所で撮影されていた。

ガンドフ【人物・♂】

スピラ史上初の大召喚士。雷平原に
サボテンダー？を封じた人物としても知
られる。彼の時代には雷平原にまだ避雷
塔がなく、封印の作業はかなり大変だっ
たはず。落雷避けの才能にも恵まれて
いたにちがいない。

カンパ【設定】

ミヘン・セッション実行委員会が呼び
かけているもので、100ギル、1000ギル、
10000ギルから選べる。エボン寺院から
の援助が受けられないミヘン・セッション
において、重要な活動資金源となってい
るようだ。なお、それぞれの金額に応じ
て装備がもらえるが、1000ギルカンパし
たときのアイスランス以外は、イマイチ役
に立たない。

キーリカ島【地名】

ビサイド島の北東に位置する島。ブリ
ッツの必勝祈願寺として名高い、キーリ
カ寺院がある。ユウナがはじめて異界
送りをしたポルト＝キーリカは、海岸の
浅瀬に造られた街。そこにある宿屋に
は、大きくなったら"ブリッツボール"にな
りたいという、微笑ましい夢を抱く少年
がいる。

キーリカ・ビースト【ブリッツチーム】

キーリカ島を本拠地とするブリッツボ
ールチーム。主将はヴーロヤ。由緒ある
チームだが、ビサイド・オーラカやルカ・ゴ
ワーズのような目立った特徴がないた
め、いまひとつ影が薄い。しかし、選手
たちが十分に成長すると、最強の座を
狙えるチームとなる。

キッパ【人物・♂】

ビサイド・オーラカのキーパーをつとめ
る、少し太めの青年。ユニフォームのス
キ間からのぞくヘソがチャームポイント。
なぜか女性にモテモテで、連絡船ウイノ
号ではルカ・ゴワーズのドーラムやバルゲ
ルダに遊ばれていた。ブリッツ選手のな
かで唯一STが99まで成長するものの、
本職であるキーパーとしての才能はそれ
ほどでもない。

キノコ岩街道【地名】

ミヘン街道とジョゼ街道の中間にある
街道。道の両脇に連なった、キノコのカ
サを思わせる岩場が、街道名の由来。
ミヘン・セッションの舞台に選ばれ、作戦
時は高台に司令部が設置された。人目
につかぬ脇道には、ミヘン像がひっそり
と置かれている。

「キマリが先に行く。ユウナの前はキマリが守る」【セリフ】

ユウナレスカと対面する直前のユウナ
に向けた、キマリの男らしいセリフ。の
ちにティーダには「おまえは前だけ見て
進め。キマリが背中を守る」とも言って
いるが、これはティーダの力を認めたか
らこそ出たセリフだろう。

キマリ＝ロンゾ【人物・♂】

折れたツノが特徴的なロンゾ族の青
年。ユウナの第一のガード。故郷ガガゼ
ト山を追われるように出たとき、瀕死の
アーロンからユウナのことを託され、以
来10年に渡って彼女を守りつづけてき
た。過去に味わった屈辱のせいか、つ
き合いの長いワッカをして「なに考えてる
かわからん」と言わしめるほど無口。し
かし、物語が進むにつれて口を開く場
面が増えていき、飛空艇入手後には「マ
イカ総老師から話を聞く」というアイデア
を語った。表情はほとんど変わらないが、
じつは密かに笑顔の練習を行なっている。

キャラクターボイス【システム】

キャラクターのセリフを音声で聞かせ
るシステム。『FF』シリーズでは本作が初
採用となる。表情を変化させるフェイシ
ャルモーションとの組み合わせで、登場
人物の複雑な感情を表現できるようにな
った。主要な登場人物を演じる声優の
なかには、複数のキャラクターを担当し
ている人も多い(→P.574)。

究極召喚【設定】

「シン」に対抗できる唯一の手段。究極
召喚獣の祈り子と、それを呼び出す召
喚士を結ぶ絆の強さによって、「シン」を
打ち倒す。しかし、究極召喚獣が新た
な「シン」となるときに、これを使用した
召喚士は命を落としてしまう。

ギンネム【人物・♀】

ルールーがはじめてガードをつとめた女性召喚士。盗まれた祈り子の洞窟で命を落とし、意志を持たない死人と化した。ようじんぼうを召喚して襲ってくることから、洞窟の奥で祈り子との交渉を終えた帰り道で、魔物にやられたものと思われる。

グアド・グローリー【ブリッツチーム】

グアド族で構成されたブリッツボールチーム。主将はナバラ＝グアド。ボールのカットやパスワークの技術に秀でているほか、全チームのなかでもピカイチのスピードを誇る。幻光河で行なう通常の練習に加え、雷平原の落雷を避けることで、反射神経も鍛えているようだ。チーム名のグローリー(glories)は、「名誉、栄光」といった意味。彼らの持つプライドが、こんなところにも表れている。

グアドサラム【地名】

グアド族が暮らす街。立体交差の部分が多いために迷いやすく、構造を把握するまでは、ナバラ＝グアドと一緒に走りまわることになる。ここのショップは異界への参拝客をカモにするぼったくり店で、商品の価格は通常の1.5倍。客のなかには値段の高さを品質の良さとカンちがいする者もいるらしく、「グアドのポーションはよく効く」という評判は、そのあたりから生まれているようだ。

グアド族【種族】

長い腕や硬化した頭髪などが特徴の亜人種。ジスカルやトワメルが、この種族に該当する。現族長はシーモア。幻光虫のあつかいに長け、戦いにおいては魔物を造り出してあやつることが多い。異界を守る選ばれた民だという自負から、かつては他種族のことを見くだす傾向にあった。しかし、先代の族長・ジスカルによってエボンの教えが広まると、教えを共有するヒトやロンゾ族とは友好的な関係に。物語の中盤では、壊滅状態となった討伐隊にかわって、街道の警備なども担当した。

クラスコ【人物・♂】

気の弱そうな顔をしたチョコボ騎兵隊員。要領が悪いうえ根性もなく、およそ騎兵隊員とは思えない性格をしているが、チョコボの気持ちを理解できるという特殊な才能を持つ。ゲーム中では、マカラーニャ湖におけるティーダの言動によって、その後の人生が分岐。チョコボの飼育係になった場合は、連絡船リキ号にいる彼を訪ねると、感謝のしるしとしてフレンドスフィアをくれる。

クリスタル【設定】

『FF』シリーズの代名詞的な存在。初期の作品では物語のカギをにぎる要素とされていた。『VI』～『VIII』ではストーリーに関わる機会がなかったものの、前作『IX』で復活。『X』でも重要な存在になるのではと予想されたが、実際にはブリッツ大会で優勝したときにもらえるカップという、物語には直接関わらない形での登場となった。

グレート＝ブリッジ【地名】

マカラーニャの森とベベルを結ぶ長い橋。ゲーム中に移動できる部分の先は、海上を渡ってマカラーニャ方面へと伸びているようだ。ユウナによると、橋の上からはナギ平原を見渡せるとのことで、『シン』と究極召喚獣の決戦時には、多くの見物客でにぎわった可能性も。

訓練場のオヤジ【人物・♂】

モンスター訓練場を管理する、謎のオヤジ。ヘマをして訓練場から魔物を逃がしてしまい、ティーダたちにその捕獲を依頼してくる。訓練場の再開後は「すんごい魔物」や「どえらい魔物」をつぎつぎ創造し、ついには凶悪な強さを誇る「すべてを超えし者」まで誕生させてしまった。それらを手なずけているとは、じつはスピラ最強の人物かも。

「けっ！　け————っ！」【セリフ】

キノコ岩街道にて、ルッツとの会話中に、スネたワッカが発した言葉。ワッカの子どもっぽい部分が表れたセリフ。

ケヤック【人物・♂】

ホームを襲撃したグアド族と戦い、命を落としたアルベド族の青年。ハイポーションを2個持っていたが、それを使う力も残っていなかったようだ。リュックが名前を叫んで真っ先に駆け寄ったり、シドが黙とうを捧げたりと、彼ら親子とは何やら関わりの深そうな雰囲気だったが、詳細は不明。

ケルク＝ロンゾ【人物・♂】

ロンゾ族の族長で、エボン四老師のひとり。威厳あふれる外見のとおり、誇り高く厳格な人物。シーモアによるジスカル殺害の事実を知り、ベベルから離れて老師の座を辞した。ガガゼト山では、反逆者であるユウナの前に立ちふさがるが、彼女の覚悟に打たれて通行を許可。その後、ユウナたちを追ってきたシーモアの行く手をはばみ、戦いのなかで命を落とした。

幻光河【地名】

ジョゼ大陸を分断するように流れる大河。水の透明度は高く、河底に沈む機械文明の遺跡を見通すことができる。対岸へ渡るために利用されるシパーフは、1度に運べる人数が少なく、乗る順番がくるまで待たされることも珍しくない。シパーフ乗り場には、順番待ちの旅人を狙うあやしげな行商人がたむろし、いい加減な価格で商品を売りつけている。

幻光体【設定】

幻光虫のみによって構成されている身体、またはその身体を持つ存在のこと。核になる強い「想い」によって支えられている。魔物や召喚獣、死人に加えて、エボン＝ジュが召喚している夢のザナルカンドや、そこの住人もすべて幻光体。なお、「幻光体」という言葉自体は、ゲーム中には登場しない。

幻光虫【設定】

スピラにおける、目に見えない生体エネルギーのようなもの。空気中や人間の体内など、あらゆるところに存在している。濃度が高まると光を放ち、空中を虫のように漂うことから、この名前がついた。水になじみやすいという性質を持ち、幻光虫が多く含まれる水は、さまざまなスフィアの原料にされる。

好感度【システム】

パーティーの各メンバーに設定されている、ティーダへの好意の高さを示す数値。ティーダの行動や、会話中に選んだ選択肢によって変動していく(→P.428)。おもに特定のイベントシーンに影響し、異界を出たあとや、マカラーニャ湖でスノーバイクに乗る場面などは、この値によって展開が変わる。なお、ユウナ以外のキャラクターの好感度をいくら上げても、残念ながら、聖なる泉で一緒に泳いだりはできない。

コブシ【召喚獣】

イサールが呼び出す、イフリート型の召喚獣。肉弾戦に強そうだから「コブシ」という、生真面目なイサールらしいネーミング。見た目そのままの「ツバサ」より、ほんの少しだけ工夫の跡が見られる。

さ行

ザナルカンド①【地名】

かつてスピラ北部に存在した都市国家。約1000年前の機械戦争の当事国であり、その罪で『シン』に滅ぼされたと伝えられるが、実際はベベルに攻めこまれたことが滅亡の原因。街の住人は、思い出を残すためガガゼト山で祈り子と化し、彼らから召喚された夢の街(＝ザナルカンド②)を守るべく『シン』が生まれた。

ザナルカンド② 【地名】
ガガゼト山の祈り子群からエボン＝ジュが召喚した、眠らない都市の思い出。通称「夢のザナルカンド」。風景や住人など、1000年前のザナルカンドが再現された街が、スピラのどこかで実体化していると思われる。しかし、街全体が幻光体であるため、生身の人間が訪れることはできない。かつてティーダやジェクトはここで暮らしていた。

ザナルカンド遺跡 【地名】
スピラ最北端にある、1000年前の都市の遺跡。幻光虫の濃度が高く、とくに遺跡中心部のエボン＝ドームは、巨大なスフィアとしての機能も持つ。遺跡の奥には、『シン』を倒すことが可能な究極召喚が眠るとされており、多くの召喚士が、この地を目指して旅をしている。

ザナルカンド・エイブス 【ブリッツチーム】
ジェクトとティーダが親子2代でエースをつとめていた、夢のザナルカンド東A地区のチーム。ジェクトが行方不明となったあと、その生前の功績をたたえて、彼のトレードマークがチームのマークとして採用された。

ザナルカンド・ダグルス 【ブリッツチーム】
夢のザナルカンド南C地区のチーム。ジェクト記念トーナメントの決勝戦で、ザナルカンド・エイブスと対決した。「ヤバい連中が集まる荒っぽいチーム」という評判どおり、相手をはがいじめにするなどいやらしい攻撃を仕掛けてくる。

サボテンダー 【魔物】
サボテンに手足が生え、ハニワの顔がついたような、逃げ足の速い魔物。「FFⅡ」から本作まで連続で登場している。「Ⅷ」にはサボテンダー、「Ⅸ」にはジャボテンダー、本作にはサボテンダー？およびサボテンダーと、亜種が存在するのも特徴。ちなみに、サボテンダーの里の門番をつとめる10体は、アルベドのホームがあるビーカネル島に生息しているためか、アルベド語をしゃべる。

サボテンダーの里 【地名】
サヌビア砂漠の一角にある、サボテンダー一族が住む地。一族の戦士である10体の門番が、スフィアの力で里の人々が眠りを起こし、よそ者の立ち入りを拒んでいる。里を見下ろす小高い砂丘には、門番の唄」が浮かび上がる石碑があり、その唄によって門番の行動を知ることが可能。

サル 【動物】
手のひらに乗るほどの大きさの動物。リスザルの耳を長くしたような外見で、非常に人なつっこい。おもにジョゼ寺院とレミアム寺院に生息している。

サルベージ船 【乗り物】
引き揚げ作業用のクレーンを搭載した、機械の船。アルベド族が海底に沈んだ機械文明の遺産の引き揚げに使うほか、彼らの移動手段としても常用される。アルベド・サイクスがブリッツ大会に出場すべく、ルカへ行くのに利用したのも同タイプの船。

CTB 【システム】
「FFⅩ」のバトル形式である「カウントタイムバトル」の略。リアルタイム要素がなく、つねに敵味方の行動順番が表示されるため、バトルにおいて綿密な戦略を立てることができる(→P.390)。CTBという名前は、「FFⅣ」から「Ⅸ」まで採用されていたバトル形式「ATB(アクティブタイムバトル)」と対比させてつけられた。

シーモア＝グアド 【人物・♂】
ヒトとグアド族のあいだに生まれた青年。マカラーニャ寺院の僧官長をつとめ、父ジスカル亡きあとは、グアド族の族長とエボンの老師に就任した。母が祈り子である召喚獣アニマを得た結果、その力に取りつかれてしまい、スピラを滅ぼすことを決意。さらなる力を手に入れるため、ユウナの究極召喚獣(＝『シン』)になろうと、彼女との結婚をもくろむ。

シーモアの母 【人物・♀】
グアド族の前族長ジスカルと結婚した、ヒトの女性。グアドの伝統に反する結婚が一族分裂の危機を招いたため、夫により、息子シーモアともども離島への流刑に処される。自分の死期を悟ると、息子にひとりで生きる力を与えるべく、彼の究極召喚とも言えるアニマの祈り子と化した。

シヴァ 【召喚獣】
マカラーニャ寺院に祈り子像が安置されている、冷気をまとった召喚獣。祈り子自身もすさまじい冷気を放っているため、マカラーニャ湖の水は夏でも溶けることがない。イフリートと並び、「FFⅢ」から連続で登場中。

ジェクト 【人物・♂】
ティーダの父親。夢のザナルカンドでは、ジェクトシュートを武器に大あばれするブリッツの大選手として有名だったが、その傲慢な態度から息子には嫌われつづけてきた。ある日、海でブリッツの練習中に『シン』に触れ、スピラまで運ばれてくることに。ザナルカンドに帰る目的で召喚士の旅に同行するも、旅の途中で『シン』を倒す"覚悟"を決め、最後にはみずから志願してブラスカの究極召喚獣(＝『シン』)となってしまった。

ジェクト記念トーナメント 【大会】
夢のザナルカンドにて、大選手ジェクトを記念して開催されたブリッツのトーナメント大会。ティーダも、ザナルカンド・エイブスのエースとして出場した。決勝戦はエイブスとダグルスの2チームで争われたが、途中で『シン』が都市に乱入したため、勝敗はうやむやに。

ジェクトシュート 【アビリティ】
ジェクトが編み出したブリッツの必殺技。正式名称は「ジェクト様シュート3号」。1号と2号は存在しないことになっているが、ティーダが使う「ジェクトシュート2」は、もしかしたら幻の2号にあたるのかも？

シェリンダ 【人物・♀】
エボンの教えを忠実に守る巡回僧。パーティーおよび召喚獣のHP・MPを全回復させる、強力な白魔法をあやつる。寺院つきの僧官を目指して各地を巡回していたが、物語終盤には、寺院の混乱によるスライド人事ながら聖ベベル宮の門衛の監督官に出世。アーロンの「人手不足のようだな」という皮肉も気にせず(気づかず？)、懸命に職務をこなす。

ジスカル＝グアド 【人物・♂】
グアド族の族長にして、エボン寺院の老師でもあった、シーモアの父。一族にエボンの教えを広め、ヒトの女性と結婚するなど、積極的に外界との融和をはかる型破りな族長だったが、内乱をしずめるため妻子を追放したことが、結果として息子に殺されるという悲劇を招いた。

七曜の武器 【武器】
スピラに眠る伝説の武器。ティーダたち7人に、それぞれ専用の武器が存在する。なかでもワッカの七曜の武器「ワールドチャンピオン」は、大召喚士オハランドが持っていたという由緒正しき品。ちなみに、七曜の武器を第2段階に強化すると、対応した召喚獣がダメージ限界突破能力を得るが、武器の所有者と、対応する召喚獣には何かしらの共通点が見られる。

シド 【人物・♂】
リュックやアニキの父で、ユウナの伯父でもあるアルベド族の族長。一族を強引なまでにグイグイ引っ張る、卓越した行動力を持つ。なお、「シド」という人物は「FFⅡ」以降、シリーズに毎回登場しており、性格や役割はそれぞれで異なるものの、ほとんどの作品において空を飛ぶ機械の乗り物に関係している。

シドマーク【目印】
アルベド族が使う機械によく描かれている、シドのトレードマーク。飛空艇の甲板のほか、サルベージ船のクレーンやホームの屋根、アルベドシューターなどにも、このマークがついている。

シパーフ【動物】
幻光河流域に生息する、性質のおとなしい巨大動物。ゾウとオオアリクイが合わさったような外見で、ゼンマイ状の長い鼻が特徴。シパーフ使いをつとめるハイペロ族にあやつられ、人や荷物が幻光河を渡るのに利用される。

死人（しびと）【設定】
未練や執着を残して死んだため、異界に行かず現世にとどまりつづける者。死体が動くのではなく、その身体は幻光体に変化しており、執着心さえあれば消滅することなく生者のように活動できる。ただし、死人になっても生前の意識が残るとはかぎらない。

ジャッシュ【人物・♂】
ビサイド・オーラカのディフェンダーをつとめる青年。外見はハデで怖そうだが、じつは気さくなナイスガイ。連絡船ウイノ号の船室では「ルカのヤツらに一服盛ってやりたいぜ！」と物騒なことを言うが、相手を毒状態にするアビリティを使えば、ある意味「一服盛る」ことが可能だ。

従召喚士【設定】
召喚士を目指している者が、正式な召喚士となる前に呼ばれる肩書き。略して「従召」。祈り子と精神の交感に成功し、召喚を行なえるようになれば、晴れて召喚士となることができる。

10年と95日前【設定】
ユウナがはじめてジェクトに会った日。ブラスカが究極召喚を得る旅に出た日でもある。この日ジェクトは、幼子のユウナに夢のザナルカンドの話を聞かせたうえ、「いつもはタダじゃあ見せない」ジェクトシュートまで披露したようだ。

巡回僧【役職】
特定の寺院に属さず、各地を巡回しながらエボンの教えを説く僧。「おつとめをがんばる」と、寺院つきの僧官になることができる。ちなみに、ゲーム中に登場する巡回僧はシェリンダしかいない。

召喚士【設定】
召喚獣を呼び出すことが可能な者。異界送りにより、死者の魂を異界へ送る技能も持つ。『シン』を倒す唯一の手段と言われる究極召喚を得るべく、ザナルカンド遺跡までの旅に出る召喚士も多い。ただし、究極召喚の使用は召喚士の死に直結することから、旅に同行するガードも含めて"覚悟"が必要とされる。

召喚獣【設定】
祈り子の見る夢が、召喚士の力によって幻光虫と結びつき、実体化した姿。「血肉を持たざる聖なる獣」とも称され、強大な力で召喚士を守る。『FF』シリーズにおける召喚獣は、『Ⅲ』に「幻獣」として登場したのが最初で、以降はシステムを変えながら毎回登場。本作では、召喚獣の操作をプレイヤーが担当できるようになった。

召喚士録　雷平原編【本】
召喚士の活躍を記した本の雷平原版。旅行公司雷平原支店のカウンターに置かれており、ガンドフがサボテンダー？を封印した逸話を読むことができる。雷平原以外の地方にも召喚士録が存在するかどうかは不明。

召喚ボンバー【テクニック】
複数の召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにしておき、バトル中に「召喚獣を呼び出してはオーバードライブ技で攻撃」をくり返すテクニックのこと。『FFX』開発スタッフが、その名づけ親。莫大なダメージを安全に与えることができるが、なかには対抗策を持つ魔物もいるので過信しないように。

浄罪の水路【地名】
聖ベベル宮にある水牢がわりの水路。ショップを開いている宝箱が水中にあり、罪人も気軽に利用できる。水路の入口がある部屋には、かつてジェクトが収容された牢屋もあるようだ。

浄罪の路【地名】
聖ベベル宮の一画にある通路。内部には魔物が生息し、ここに放りこまれることは事実上の処刑と言えるが、ユウナたちは史上はじめて脱出を果たした。なお、アーロンがブラスカの旅に同行する直前、キノックとここで会話した様子が、アーロンのスフィアに収録されている。

勝利のおまじない【ポーズ】
夢のザナルカンドにおける、ブリッツの勝利祈願のポーズ。動作はエボンの祈りと同じで、ブリッツファンなら子どもでも上手にこなす。試合中には、劣勢なチームを応援する観客たちが、総立ちでおまじないをはじめるのかもしれない。

ジョゼ【地名】
スピラの一画をなす地方。海に面したジョゼ街道の東端に、英雄ミヘンゆかりのジョゼ寺院が建つ。寺院の上部は雷キノコ岩に覆われており、召喚士が祈り子と対面すると、岩が分裂して寺院の周囲を回転するのが名物となっている。

試練の間【設定】
寺院の広間から祈り子の間までのあいだにある部屋。パズルのような複雑な仕掛けを解かなければ先に進めず、召喚士とガードの知恵が試される。ちなみに、アーロンやルールー、ワッカは、ユウナと旅する以前にも、ガードとしてこの部屋を通過したはずだが、初挑戦のティーダに助言してくれることはない。

『シン』【魔物】
スピラに災厄をふりまく巨大な魔物。その正体は、エボン＝ジュが乗り移った究極召喚獣のなれの果てで、エボン＝ジュに危害を加えそうな要素を排除すべく、街を破壊しつくす。おもに海中に潜んでいるが、空を飛ぶこともでき、攻撃する場所は海沿いにとどまらない。

『シンのコケラ』【魔物】
『シン』から切り離された身体の一部が魔物と化したもの。「コケラ」は「ウロコ」または「クズ」という意味。『エムズ』『ギイ』など5種類が存在するほか、コケラくずもコケラに含まれる。

神龍【魔物】
モンスター訓練場にのみ登場する強力な魔物。水中で戦うことになるため『完全石化防御』をも無視して対象を石化状態にする「イレイザー」が脅威（水中で石化状態になるとバトルから離脱させられる）。ちなみに、『FFⅤ』と『Ⅸ』にも同名の強敵が登場していた。

ズーク【人物・♂】
かつてルールーとワッカをガードに従え、究極召喚を得るための旅をしていた召喚士。ナギ平原で旅をやめ、現在は聖ベベル宮で僧官をつとめている。反逆者となったかつてのガードを思いやり、寺院に見つかる危険をもかえりみずナギ平原まで会いにきた。

素敵だね【歌】
奄美大島出身の歌手RIKKI（リッキ
が歌う、『FFX』の主題歌。作詞はシナリオライターの野島一成氏、作曲はミュージックコンポーザーの植松伸夫氏が担当。聖なる泉でのイベントおよびエンディングで聞くことができるが、それ以外のさまざまなシーンのBGMにも、フレーズの一部が使われている。

捨て身の全員攻撃【戦法】
ブリッツ大会の1回戦の終了間ぎわ
ビサイド・オーラカがアルベド・サイクス

けして使った、イチかバチかの戦法。キ
ーパーも含めたメンバー全員で敵陣に
総攻撃をかけるもので、この作戦により
オーラカは時間切れ寸前に劇的な勝利
をおさめることができた。

スピラ 【設定】
『FFX』の舞台となる「世界」の名前。
変化をこばみ、時が流れても同じところ
をグルグルまわりつづける世界であるこ
とから、「らせん」を意味するラテン語
「Spira」より名づけられた。

スピラカモメ 【動物】
スピラに生息する鳥。翼のふちや尾
の部分の鮮やかな青色が特徴。望みを
たくすと願いがかなうというウワサもある
が、「チョコボ調練」では調練を妨害し、
「日輪の聖印がほしい」という願いをか
なえてくれないことも多い。なお、見た目
はそっくりだが、飛びかたがおとなしい
スピラカモメモドキという鳥も存在する。

スピラ文字 【文字】
スピラで一般的に使われている文字。
看板や壁のラクガキ、ブリッツに使用す
るボールなど、さまざまな場所に書かれ
ている(→P.238)。

スフィア 【設定】
幻光虫を多く含む水でできた物体。
キャラクターの成長や能力開発、映像・
音声の記録と再生、試練の間における
仕掛けの起動など、その効力は多彩。

スフィア波検索装置 【装置】
飛空艇に搭載されている装置。シド
が理屈もわからずユウナ探しに利用し、
ルールーにあきれられたものの、結果的
にユウナの発見には役立った。

スフィア盤 【システム】
キャラクターの成長やアビリティの修得
に使われるボード。S.Lv(スフィアレベル)
を消費してマスの上を移動し、各種スフ
ィアで成長スフィアを発動することで、キ
ャラクターを強化できる。

スフィアプール 【施設】
ブリッツボールが行なわれるフィール
ド。幻光虫を含んだ水を球状にしたも
ので、文字どおりの"球場"と言える。プ
ール内の幻光虫は、ブリッツ選手の活動
サポートや、プールの形状の維持にエ
ネルギーを費やしているため、映像が記
録・再生されることはない。

スフィアモニタ 【設定】
スフィアの原理を利用して作られた、
個人のための情報端末。討伐隊員が収
集した情報を参照でき、なかでも「魔物
情報」という項目を選ぶと、魔物との疑
似バトルが行なえる。なお、このバトル
では、ダメージを受けてもバトル終了後
に回復するが、使用したアイテムやギル
は返ってこない。

すべてを超えし者 【魔物】
モンスター訓練場の最後に立ちはだ
かる、HPが1000万の魔物。参加メンバ
ー全員にかならず99999のダメージを与
える「世界最後の日」は、本作のなかで
も最強最悪の攻撃と言われる。見事に
倒すと「超人のあかし」が入手でき、訓
練場のオヤジに「すべてを超えし者」を
名乗ることを許される。

ゼイオン 【人物・♂】
妻のユウナレスカとともに『シン』を倒
したとされる伝説的人物。ユウナレスカ
の究極召喚の祈り子となり、『シン』を倒
すことに成功したが、その後は自身が
『シン』と化してしまった。

聖ベベル宮 【地名】
エボン寺院の総本山。内部には、エ
ボン最高法廷が開かれる裁判の間や牢
獄などがあり、スピラの治安維持の中心
地としての役割を持つ。その一方で、僧
官専用通路には禁止されているはずの
機械が使われており、エボン寺院の二
面性を象徴する場所とも言える。

セーブスフィア 【システム】
旅の疲れをいやし、旅の記録を残す
ことができるスフィア。正式名称は「旅人
のセーブスフィア」。物語の進行に合わ
せてレベルが上がり、Lv.2ではブリッツ
スタジアムへの転送機能が、Lv.3では飛
空艇への転送機能が、それぞれ追加さ
れる。

赤斬衆 【組織】
かつて英雄ミヘンが『シン』討伐のた
め結成した民間組織。討伐隊の前身に
あたる。当初は寺院への反逆組織とい
う嫌疑をかけられたが、ミヘンが寺院に
おもむいて弁明。その結果、寺院公認
の組織となり、「討伐隊」の名を賜られた。

僧官 【役職】
エボン寺院に仕える僧。スピラ各地
の寺院に属し、エボンの教えを広め、
人々が教えに従って暮らしているかを監
視している。階級と役職によって、帽子
や服装のデザインが異なるのが特徴。

僧兵 【役職】
エボン寺院のなかでも、武力による任
務をこなす者。表向きは聖ベベル宮の
防衛や要人の警護をつとめ、裏ではア
ルベド族など寺院が反逆者と見なした
者を弾圧する役目を負う。アーロンも、ブ
ラスカのガードになる前は僧兵だった。

総老師 【役職】
エボン寺院を代表する老師。各地の
寺院を統括する役目を負う。寺院では
基本的に4人の老師の合議制が採用さ
れているが、マイカは50年も総老師に君
臨しているため発言力が大きく、スピラ
の最高指導者的な立場にある。

た行

ダイゴロウ 【召喚獣】
ようじんぼうが引き連れている、狛犬
のような姿の召喚獣。祈り子となったイ
ヌは、ようじんぼうとの交渉時に登場す
るが、いったん交渉が決裂すると、再交
渉の席には姿を見せなくなってしまう。
ちなみにネーミングの由来は、言わずと
知れた某有名時代劇。

大召喚士 【称号】
『シン』を倒した召喚士のこと(ユウナレ
スカはのぞく)。ガンドフ、オハランド、ヨ
ンクン、ブラスカの4人しかいない。各地
の寺院に奉られる彼らの聖像は、製
作・運搬にかなりの年月を要するらしく、
ブラスカの聖像がビサイド寺院へ届くま
でに10年かかった。

「高い船賃だな」 【セリフ】
飛空艇にて、エフレイエとのバトルをシ
ドに一方的に決められたアーロンのひと
こと。ジョークとも皮肉ともとれるこの発
言は、「カタブツ」と呼ばれた10年前から
の成長を感じさせる。

ダット 【人物・♂】
ビサイド・オーラカのフォワードをつとめ
る少年。チーム内で一番若く、坊主頭
に緑のハチマキを締めている。性格は
単純で、ティーダの「練習すれば誰にで
もできる」という言葉をうのみにして、ジ
ェクトシュートの練習をはじめるほど。一
見頼りなさそうだが、PHの初期値はティ
ーダやワッカよりも高く、ブリッツ大会の
ルカ・ゴワーズ戦では、敵陣への切りこ
み隊長として活躍する。

タンクローリー 【設置物】
夢のザナルカンドで、フリーウェイから
落ちかけていた車。ティーダとアーロン
によって連結器を破壊され、コンテナ部
分が落下。積載していた強力な爆発物
に引火し、ビル一棟を倒壊させた。

チャップ 【人物・♂】
ティーダによく似ていたという、ワッカ
の弟。ビサイド・オーラカに所属するブリ
ッツ選手だったが、恋人のルールーに

『シン』を近づけたくないという理由から討伐隊へ入隊。1年前のジョゼ海岸防衛作戦で命を落とした。物語の中盤に訪れる異界で、生前の姿を見ることができる。なお、ブリッツ選手時代の実力は不明だが、オーラカ最弱伝説の一翼を担っていた以上、推して知るべし?

チョコボ 【動物】
『FF』シリーズの顔とも言うべき鳥。『II』以降の全作品で、地上を高速移動するための乗り物として登場。本作では、荷車を引いたり、船の外輪をまわすといった日常的な目的のほか、討伐隊によって戦いの場にも活用されている。

チョコボイーター 【魔物】
ミヘン街道を荒らす大型の魔物。チョコボが主食で、口元にもチョコボの羽根がくっついている。10年前、ブラスカ一行も戦ったようだが、ティーダたちが相手にしたものと同一個体であるかは不明。

チョコボ騎兵隊 【組織】
チョコボの機動力を活かして戦う、討伐隊の精鋭部隊。その戦力は僧兵軍団をしのぐとまで言われたが、ミヘン・セッションで『シン』の攻撃により壊滅。ルチル、エルマ、クラスコの3名とチョコボ1羽が、かろうじて生き残った。

チョコボ屋① 【人物・♀】
ミヘン街道でチョコボの貸し出しを行なっている、アルベド族の女性。共用語がボナボナ……もとい、ペラペラ。

チョコボ屋② 【人物・♀】
ナギ平原にて、調練ずみのチョコボを貸し出している女性。野生のチョコボの調練も行なっており、ティーダにその手ほどきをしてくれる。ちなみに、彼女からチョコボを借りても料金は取られない。

〜ッス 【ログセ】
ティーダが語尾につける言葉。ふだんから行動をともにするユウナのみならず、アニキにまで伝染した。ただし、ユウナの場合、字幕では「〜っす」と、ひらがなで表示される。

ツノ 【設定】
ロンゾ族の男性が額に持つ、誇りの象徴とされる突起。成長期に一度生えかわったあとは、折れても再生することがない。彼らにとって、ツノを失うことは最大の恥辱とされ、キマリはそれが理由でガガゼト山を去ることになった。

ツバサ 【召喚獣】
イサールが呼び出す、ヴァルファーレ型の召喚獣。ひねりのないネーミングに、イサールのマジメな性格が表れている。もしもイクシオン型がいたら「ヒゲメ」、シヴァ型がいたら「コオリ」とでもなったのだろうか。

「つまらんのう……」 【セリフ】
メイチェンが各地でうんちくを披露しようとして、断られたときのセリフ。ちなみに、断るときのティーダの選択肢は、「語らないで」「やめて下さい」「またの機会に」など、毎回変化している。

ツルギ 【召喚獣】
イサールが呼び出す、バハムート型の召喚獣。ツバサやコブシと同じく外見からストレートに名前を考えたとすると、一枚一枚が剣のように鋭い羽根がその由来と思われる。

DJ 【人物・♂】
夢のザナルカンド・フリーウェイに流れる放送のパーソナリティをつとめる男性。ジェクトのファンだった父との思い出話や、ジェクト記念トーナメントにおけるティーダへの期待など、軽妙なトークを展開する。

ティーダ 【人物・♂】
本作の主人公。ブリッツボールのスター選手・ジェクトを父として、夢のザナルカンドに生まれる。幼いころに両親を亡くし、スピラからやってきたアーロンに見守られて成長。ブリッツ選手として活躍するも、『シン』によって異世界・スピラへと運ばれた。陽気で楽天的な性格だが、少し泣き虫。「粗野で人を見くだす男」との印象から、父ジェクトには強い反発心を持つ。当初は故郷へ帰る目的でユウナの旅に同行したものの、人々の想いに触れるうち、『シン』を倒すことを決意。持ち前の明るさと、常識にとらわれない発想を武器に、スピラの運命を大きく変えることになる。

ティーダの母 【人物・♀】
ジェクトと結婚し、ティーダを産んだ女性。息子の誕生後も夫にベッタリで、ティーダに「父親が母を取った」と思いこませてしまい、彼が父親を嫌悪する原因の一端となる。ジェクトが行方不明になったのち、まだ幼いティーダを残して死亡。なお、異界を訪れたティーダの前に姿を現したのは、生前から死を受け入れていたためと思われる。

投資 【システム】
何らかの利益を期待して、事業などに資金を投入すること。使った金額に等しいものが返ってくるとはかぎらない、という点が「金を貸す」こととの大きなちがい。ゲーム中ではオオアカ屋に金を貸す行為が、これに該当。本人は「金を貸してくれ」と言うものの、連絡船ウイノ号以降で表示される選択肢は「オオアカ屋に投資」となっている。

討伐隊 【組織】
『シン』や魔物に対抗すべく結成された民間組織。800年前に剣豪ミヘンが設立した「赤斬衆」を母体とする。エボン寺院の監督下にあり、活動資金の援助を受けていることから、寺院の影響力は強い。物語の中盤に決行したミヘン・セッションの失敗で、一時壊滅状態におちいったものの、聖ベベル宮の混乱から寺院への不信感が広まると、入隊を志願する若者が続出。ロンゾ族をして「その闘志を見習いたい」と言わしめるほどの、見事な再建を果たした。

ドグ 【召喚獣】
メーガス三姉妹の次女で、背が高いカマキリのような姿をした召喚獣。味方を補助する白魔法のほか、調合「メガバオール」と同じ効果を持つ「バオール」という専用の魔法を使う。特殊攻撃の「シュメルツェンド(schmelzend)」は、ドイツ語で「快い、やわらかく甘美な」といった意味。

毒気 【設定】
『シン』へ近づいた者に起きる、記憶の混乱や幻覚の原因とされるもの。実際には、『シン』を構成する高密度の幻光虫の影響によって、これらの症状が引き起こされるらしい。ティーダは自分がスピラの常識にうといことを、これにやられたせいだとごまかしていた。

ドナ 【人物・♀】
性格のキツい女性召喚士。恋人でもあるガードのバルテロとともに、スピラを旅している。ユウナに対してイヤミとも取れる発言をくり返すが、これは先輩としての激励も含んだもの。もっとも、やりこめられた仕返しとして、試練の間へ通じる昇降機に、ガードではないティーダをムリヤリ乗せるという、意地の悪い面もある。きわどい衣装に身を包んでいるのは、ユウナレスカにあやかろうとしているのかも?

トワメル=グアド 【人物・♂】
ジスカル、シーモアの2代に渡り、その側近をつとめるグアド族の男性。族長であるシーモアへの心酔ぶりが激しく、そのぶんほかの物事はおろそかにしてしまいがち。物語の終盤には仕えるべき主を失って自暴自棄になり、悲観的な発言をくり返す姿が見られる。

トンベリ【魔物】
ペンギンとサカナとカエルを混ぜ合わせたような姿のモンスター。『FFV』以降、本作まで連続で登場している。かわいい外見に反して、包丁を手にジリジリと近づいてくるさまは非常に不気味。

な行

ナギ節【設定】
召喚士が「シン」を倒したあとに訪れる、およそ半年から数年つづく平和な時期のこと。「ナギ」は、海に波が立たず静かな状態である「凪」に由来すると思われる。スピラでは「『シン』がいない期間」とされているが、正確には「新たな『シン』が力を蓄えている期間」。

ナギ平原【地名】
かつて機械戦争がくり広げられた結果、無人の野と化した広大な平原。野生のチョコボが多く生息している。歴代大召喚士が「シン」と対決し、ナギ節がはじまる地となったことから自然とこの呼び名がついた。

なにやら【動物】
チョコボ訓練」において、ときおり前か飛んでくるもののうち、ボールじゃないもの。正体はスピラカモメ。

ナバラ=グアド【人物・♂】
グアド・グローリーの主将。ブリッツは分の優秀さを実証するための手段と考え、ひたすらトレーニングに励む。シーモアに対抗意識を燃やしていたが、彼の死亡後は次期族長の座を狙うと宣言。そのステップとして、ブリッツ大会で優勝を目指している。

ニギヤカ担当【役割】
ワッカがユウナのガードとなるときにした役割。意味合いとしては、ムードメーカー的なものと思われる。マカラーニャ寺院の音楽を奏でる者たちも、このように自称するが、こちらは文字どおり意味だろう。

23代目オオアカ屋【人物・♂】
スピラを旅する行商人。召喚士だった妹の手助けができなかった悔しさからユウナたち一行の力になる。受けた恩は忘れないが、借金のことは忘れなく、ティーダたちに借りた金は最後まで返さない。

ぬいぐるみ【武器】
ルールーが趣味で武器として使っているもの。彼女しか知らないヒミツの力にて自在に動く。サボテンダー以外のぬいぐるみは、過去の『FF』シリーズに登場した、以下のようなキャラクターが元ネタとなっている。

●モーグリ
武器名：キャッチ・モグ、モーグリ魂など
チョコボと並ぶ、シリーズを代表するマスコット・キャラクター。『Ⅲ』で初登場したのち、『Ⅴ』以降は操作キャラクターや召喚獣、ミニゲームの主人公など、さまざまな形で連続登場を果たす。

●ケットシー
武器名：ケットシー&マスターなど
人間のように立って歩く黒ネコ。『Ⅳ』では敵だったが、『Ⅵ』では幻獣（召喚獣）に、『Ⅶ』ではデブモーグリとのコンビで操作キャラクターになった。過去の作品に登場したときとくらべて、本作のものはやや人相（ネコ相？）が悪い。

●ムンバ
武器名：ムンバ・カルテットなど
『Ⅷ』に登場したキャラクターで、手先が器用なシュミ族の変身した姿。収容所に放りこまれた主人公・スコールを助けてくれた。

●コヨコヨ
武器名：スペース・ソウルなど
『Ⅷ』に登場した、謎の異星人。乗っていたUFO？を破壊すると、以降エンカウントすることがあり、UFO？の修理に必要なエリクサーをバトル中にねだってくる。

●たまねぎ剣士
武器名：ナイト・オブ・タマネギ
『Ⅲ』におけるジョブ（職業）のひとつ。当時の姿が、ぬいぐるみの持つ盾に描かれている。

盗まれた祈り子の洞窟【地名】
ナギ平原・北部の谷底にある洞窟。奥に隠されている祈り子像は、召喚士を修行不足にすることで究極召喚を入手させないために、何者かが寺院から盗み出したもの。盗んだ人間の望みは召喚士を救うことだったが、ルールーがガードをつとめた召喚士ギンネムは、皮肉にもこの洞窟で命を落としてしまった。

は行

バージ=エボン寺院【地名】
数十年前に「シン」の襲撃を受け、放棄された寺院。スピラへ運ばれたティーダが、最初に流れ着いた場所（海の遺跡）でもある。20年ほど前には、グアドサラムを追放されたシーモアとその母親が暮らしていた。広間の中央にあるたき火の跡や、ティーダが暖をとるために使った花束などはその名残。祈り子の間には、シーモアがひそかに運びこんだ、アニマの祈り子像が安置されている。

ハイペロ族【種族】
青色の肌と、「だ～よ」などの間延びした口調が特徴の亜人種。幻光河ではシパーフを使役して、渡し守をつとめる。性格はのんきで、方向音痴気味。地上では動作がかなりのんびりしているが、水中での動きはすばやいらしく、彼らをスカウトしようとするブリッツチームもあったほど。

はぐれオチュー【魔物】
キーリカの森のヌシ。本来は幻光河周辺に棲息する種類の魔物だが、なぜかキーリカの森の真ん中で眠りこけている。最大HPが4649（ヨロシク）、最大MPが39（サンキュー）と親しげな雰囲気が漂うのは、仲間や故郷から遠く離れている孤独さによるものか。ちなみに、本作に登場するボス敵のなかでは、唯一バトルを行なう必要がない。

バッセ【人物・♂】
兄のマローダとともに、長男イサールのガードをつとめる少年。年齢が低いながら、けなげにもガードとして旅に同行するが、実質的な役割は「ニギヤカ担当」だと思われる。疑問に感じたことはすぐに知りたがる好奇心旺盛な性格をしているため、いつの日にかマローダの「気にすんな」という答えでは、納得できなくなるときがくるだろう。

バハムート【召喚獣】
聖ベベル宮に祈り子像が安置されている、4枚の翼を持った召喚獣。少年の姿をしたその祈り子は、夢のザナルカンドをよく訪れており、幼いころのティーダとも面識があった。「シン」誕生の経緯などにくわしく、物語の終盤では、ティーダたちにエボン=ジュの正体を明かす。ちなみにバハムートは、『FFⅢ』から本作までの8作品に、強大な力を持つ召喚獣として登場。また、初代『FF』では、キャラクターをクラスチェンジさせてくれるドラゴンの王という役どころだった。

バルテロ【人物・♂】
恋人でもある召喚士ドナのガードをつとめる青年。"伝説のガード"アーロンへのあこがれを持つ。鍛え上げられた身体は、ティーダが「筋肉男」と呼ぶほどのたくましさで、それを見せつけるかのように、上半身むき出しの格好をしている。なにかにつけて、筋肉を誇示するようなポーズを取るのも、自分の肉体に対する自信の表れだろう。もしユウナレスカに会えていたら、イフリートをはるかに上まわる、マッチョな究極召喚獣となっていたにちがいない。

反逆者【設定】
エボン寺院に逆らう者のこと。物語の中盤では、老師のシーモアに危害を加

えたことなどから、ユウナたちにこの汚名が着せられ、各地のエボン寺院への立ち入りが不可能となる。

ビーカネル島 【地名】
グアドサラムの西に位置する島。ほぼ全域が砂漠で、訪れる人間が皆無という点に目をつけたシドが、秘密裏にアルベドのホームを建設した。ホームから少し離れた場所には、先住民のサボテンダーが暮らす里もあるが、両者は平和に共存しているようだ。

飛空艇 【乗り物】
『FF』シリーズの全作品に登場している、おなじみの乗り物（初代『FF』と『II』では飛空船と呼ばれていた）。本作では移動方法が変更され、リスト内の目的地を選択する方式になっている。ちなみに、『III』と『IX』のインビンシブル、『VI』のハイウインド、『VII』のラグナロクなど、歴代の飛空艇の多くは固有の名前を持っていたが、本作ではとくに名称がなく、そのまま「飛空艇」と呼ばれている。

ビクスン 【人物・♂】
ルカ・ゴワーズの主将。ブリッツボールひと筋に打ちこんでおり、ティーダたちが反逆者にされたときでも、「反逆者であろうとなかろうと試合中は関係ない」と言い切った。自信家で、人を見くだした態度を取ることが多く、ビサイド・オーラカを完全にバカにしている。もっとも、「がんばる」と言うだけで結果を残そうとしなかったオーラカは、勝利のために努力しているビクスンからすれば、バカにしたくなっても無理はない？

ヒクリ 【人物・♀】
母親とふたりでミヘン街道を歩いていた、元気な少女。偶然通りかかった召喚士のユウナに、ナギ節を作ると約束してもらい、喜んで彼女のまわりをグルグルと走りまわった。

ビサイド遺跡 【地名】
ビサイド村から浜辺へ向かう道にある、数本の柱で支えられた建造物。柱のひとつにはアルベド語のメッセージが書かれており、飛空艇入手後は支柱の上に当たる部分へ行くことができる。物語の序盤でこの場所を通りかかると、キマリが遺跡の上から飛び降りてくるが、そのついでに支柱の上にある宝箱の中身も取ってきてほしかった、というのはムチャな願いだろうか。

ビサイド・オーラカ 【ブリッツチーム】
ビサイド島を本拠地とするブリッツボールチーム。主将はワッカ。エボンカップにおいて、23年連続初戦敗退という前人未到の記録を持つ。実力的には最弱クラスだが、連敗記録を更新するほど弱くはない。おそらく、「せいいっぱいがんばる」という目標や、まるで役に立たない指示を出すコーチのワッカも、敗因につながっていたのだろう。チーム名のオーラカ（aurochs）は、英語だと「ヨーロッパに棲息していた野牛」といった意味。しかし、どちらかと言うと、チームの気風である「おおらか」が由来と思われる。

ビサイド織物 【名産品】
ビサイド島の特産品で、大陸にも輸出されている織物。おやっさんと呼ばれる年季の入った職人と、その弟子が細々と作りつづけている。伝統ある工芸品で品質も良く、なかなか高い値段で売られているらしい。しかし、弟子のほうは、伝統を守っているだけでは商売にならないと、不満をのぞかせている。

ビサイド島 【地名】
スピラのもっとも南方に位置する島。これといった名所もなく、訪れる旅人の数は少ない。船着場から離れた位置にあるビサイド村は、ワッカやルールーのふるさとで、ユウナの旅の出発点となる場所。スピラの中央から遠く離れているためか、比較的エボン寺院の影響力が薄く、物語終盤における寺院の混乱も、住民たちにほとんど影響を与えなかった。エンディングでは、ビサイド・オーラカのメンバーのほか、チョコボ騎兵隊の面々や、オオアカ屋兄弟、メイチェンなどが集まっている。

ビッグス 【人物・♂】
ルカ＝スタジアムの守衛で、ブリッツのフリー選手。観客席へ通じる階段の、向かって左側に立っている。ウェッジと同じく、過去の『FF』シリーズに同名キャラクターが登場。「VII」では反神羅組織アバランチのメンバー、「VIII」ではワガママで運の悪いガルバディア軍の技術将校という役まわりだった。なお、「VI」でウェッジとコンビを組んでいたのは、「ビックス」という、微妙に名前がちがうキャラクター。

ヒト 【種族】
スピラに住む人間の大多数を占める、亜人種ではない種族。ワッカやルチルが、この種族に該当する。亜人種とのあいだに子を成すこともあり、ゲーム中ではグアド族やアルベド族とのハーフが登場。こうなると、ヒトとハイペロ族のハーフなども見てみたいところだが……。

「ひと——っ！」 【セリフ】
ビサイド島の海に流れ着いたティーダが、ワッカたちの姿を見て思わず叫んだひとこと。スピラに運ばれて以来、出会ったのは使う言語がティーダと異なるアルベド族ばかりだったため、理解できる言葉での呼びかけに安心したようだ。

避雷塔 【建造物】
アルベド族のビリガンが、雷平原に設置した塔。近くにいると落雷の直撃を受けずにすむ。雷平原の南部にある倒れた避雷塔は、メイチェンの話に出てきた、ビリガンが命を落とす直前に建てていたものなのだろうか。ちなみに、ユウナがシーモアとの結婚を宣言した、屋根つきの巨大な避雷塔は、「雷やどり場」と呼ばれている。

ビラン＝ロンゾ 【人物・♂】
10年前にキマリのツノをへし折った、ロンゾ族随一の勇士。どうどうたる体躯と、獅子のたてがみを思わせる金髪が特徴。一族の若者からは「ビラン大兄」と呼ばれる。キマリを見くだし、「弱いロンゾ」とバカにしていたものの、力を示したキマリの姿に喜ぶあたり、同胞として気にはかけていたのだろう。ルカのカフェでは、キマリがよそ見をしたスキになぐってくるので、ずるいヤツと思われがちだが、じつはキマリに敗れても「見事なり！」と素直に負けを認める、いさぎよい人物。

ビリガン 【人物・♂】
雷平原に避雷塔を設置したアルベド族。旅の難所だった雷平原を、比較的安全に通行できるようにした。彼自身は、避雷塔の設置作業中に落雷を受けて死亡。アルベド族ゆえ歴史には残らず、旅行公司ビリガン記念委員会とメイチェンだけが、その功績を伝えている。

フェイシャルモーション 【システム】
キャラクターの表情をリアルタイムで変化させるシステム。これにより、従来の作品よりもさらに感情豊かな演技が可能となった。

ブラスカ 【人物・♂】
ユウナの父親で、スピラ史上4人目の大召喚士。10年前に『シン』を倒し、前回のナギ節から100年という短い間隔で、スピラにナギ節をもたらした。召喚士になる前はベベルの僧官でありながら、アルベド族との交流につとめていたが、シドの妹と駆け落ち同然に結婚したことで、かえって両種族の関係を悪化させたような気がしなくもない。カタブツと呼ばれていたアーロンとは対照的に、寛大で心の広い人物。穏やかな微笑みの奥に秘められた、「スピラの悲しみを消す」という強い願いは、娘のユウナへと受け継がれている。

ブラスカの究極召喚【召喚獣】
ブラスカが「シン」との決戦に使用した究極召喚獣。祈り子はジェクトで、現在はエボン＝ジュに乗り移られ、新たな「シン」となっている。額のバンダナや胸のマークなど、生前の面影を残す部分も多く、「真・ジェクトシュート」というオーバードライブ技も使用。1号と2号をとばして作った「ジェクト様シュート3号」のつぎが、いきなり「真」というあたりは、いかにもジェクトらしい。

フラタニティ【武器】
ビサイド村を旅立つとき、ティーダがワッカからもらった剣。もともとはワッカが、討伐隊に入った弟のチャップへ贈ったもの。フラタニティ（Fraternity＝兄弟、兄弟愛）という名前は、そのことに由来すると思われる。ゲーム中では七曜の武器と同じく、売却や改造が行なえない特殊な装備。異界で、ワッカがチャップと対面すると、その能力が強化される。

ブリッツスタジアム【建物】
ブリッツボールの試合を行なうための施設。ゲーム中には、夢のザナルカンドのものとルカのもののふたつが登場するが、中央のスフィアプールをすりばち状の観客席が囲む構造は共通。ルカのスタジアムは、スピラ最大規模の建造物であり、エンディングでユウナが演説をする会場にも使われていた。

ブリッツボール【娯楽】
スピラの数少ない娯楽として人気を集める球技。スフィアプールのなかで、2チーム12人の選手たちがボールを奪い合い、ゴールを競う。試合内容はかなり激しく、水中格闘球技の異名をとるほど。試合中はプールからボールや選手が飛び出してくることもあり、気を抜いて観戦していると非常に危険。レフェリーがいて反則も存在するが、実際のゲーム中では、毒を使ったり、眠らせたり、HPを吸収したりと、ほとんどルール無用の戦いがくり広げられる。

古き言葉【設定】
本語の旧仮名づかいに似た、グアド族の伝統的な言葉づかい。「でせう」を「でしょう」と読むなど、表記と発音が一致しない旧仮名づかいとちがい、こちらは表記どおりに「でせう」と発音するらしく、かなりしゃべりにくいと思われる。歴史ある言葉づかいだが、エボンの教えが広まるにつれて廃れ、現在では、伝統を守ろうとする一部の老人が使うのみ。しかし、族長のシーモアがこの言葉を嫌っているため、老人たちはかなり肩身がせまいようだ。

ベヒーモス【魔物】
初代『FF』と『V』以外のシリーズ全作品に登場しているモンスター。紫色の巨体と、頭のツノが特徴。本作を含む多くの作品では、キングベヒーモスという上位種も存在する。

ベベル【地名】
マカラーニャ寺院の北西に位置する都市。エボンの教えの発祥地であることから、街の中央にエボン寺院の総本山・聖ベベル宮が置かれている。スピラでもっとも規模の大きい街で、ユウナは7歳までここで暮らしていた。なお、かつて機械文明の時代には都市国家として栄えていたが、ザナルカンドとの戦争中に、『シン』の襲撃を受けて崩壊。ユウナレスカによって「シン」が倒されたのちは、再建作業の中心地となっていた。

ベリック【人物・♂】
アルベド・サイクスの主将。チームメンバーのなかで、唯一ズボンの色が青い。ルカで開かれたブリッツ大会において、ユウナを誘拐した人物でもある。のちに飛空艇で再会したときには、ルカでの行為を謝罪。そのつぐないのつもりか、全チームの主将のなかではもっとも安い金額でビサイド・オーラカと契約してくれる。

ベルゲミーネ【人物・♀】
各地を旅しながら、若く未熟な召喚士を鍛えている死人の女性。自身もかつては召喚士としてスピラをめぐっていた。かなり昔から活動を行なっているらしく、俗事を超越しているような雰囲気も漂う。隠し召喚獣を含めたすべての召喚獣を入手しており、召喚士としての能力はかなり高い。彼女のセリフから察するに、10年前のブラスカも、ユウナと同じように鍛えてもらっていたと思われる。

ベルベル族【種族】
背丈がヒトの半分ほどしかない小柄な亜人種。人口が少なく、ゲーム中ではルカに数人のみが登場。一見、かなり奇妙な姿をしているが、クチバシ状のものはただの飾りで、その下にはヒトとよく似た口元がのぞいている。なお、設定上は「声が甲高く、早口」とされているものの、ベルベル族のセリフが音声で流れる場面がないため、実際に確認することはできない。

ボッツ【人物・♂】
ビサイド・オーラカのディフェンダーをつとめる青年。赤毛と、鼻のばんそうこうがトレードマーク。活発そうな外見に反して弱気な性格で、自分がチームの役に立てているかをいつも気にしている。とくにブリッツ大会の決勝戦では、出場選手に加わるフォワードのティーダとポジションがちがうにもかかわらず、自分がひかえ選手になるのではないかとビクビクしていた。

ボム【魔物】
初代『FF』以外のシリーズ全作品に登場している、皆勤賞モンスター。初期の作品では、炎属性の攻撃を受けると自爆していたが、『Ⅷ』以降は氷属性に弱く、炎属性に強くなり、3回攻撃を受けると自爆する性質となった。また、過去の作品と同じく、本作にも「ボムのかけら」という攻撃用アイテムが登場。これも、魔物の身体を構成していた幻光虫の一部なのかもしれない。

ま行

「ま、あたしもあと5〜6年ってとこかな」【セリフ】
リュックが、ルールーのようなオトナの女になるのにかかる時間を自己申告したセリフ。ただし、自分の胸を指しながらこのセリフを言っているところを見ると、オトナの女としての目標にしたのは、ルールーの精神面ではなく外見面のようだ。

マカラーニャ【地名】
雷平原の北方に広がる地域。青白い輝きに満ちた神秘的な雰囲気の森と、シヴァの祈り子が放つ凍気によって氷結した湖からなる。森の奥にある泉から湧き出す水は、スフィアの原料とされるほど、幻光虫の濃度が高い。そのため、泉の周囲は魔物が生まれやすく、危険な場所となっている。湖の中央にあるマカラーニャ寺院は、シーモアが僧官長をつとめる、グアド族にゆかりの深い寺院。建物は凍りついた湖面によって支えられ、宙ぶらりんな状態にある。もしもシヴァの祈り子が消滅して、氷が溶けてしまったら……？

マギレヤキセ【アルベド語】
ティーダがリンに教わったアルベド語。意味は、会話の基本となる「はじめまして」だが、実際にティーダがアルベド族とのコミュニケーションに役立てている様子はない。

マグ【召喚獣】
メーガス三姉妹の長女で、テントウムシに似た姿の召喚獣。魔法や「祈る」を使うときに四股を踏むような動きをするなど、ユーモラスな印象が強い。特殊攻撃の「アングルティール（engloutir）」は、「消滅する、飲みこむ」といった意味のフランス語。

マジックポット【魔物】
たくさんの目が描かれたツボ。内部には、謎の生命体が潜んでいる。過去のシリーズ作品にも登場したモンスターで、『V』と『Ⅷ』ではバトル中にエリクサーをねだるという、ユニークな特徴を持っていた。本作では、どんなにダメージを与えても倒せないが、ようじんぼうの「斬魔刀」であれば一刀両断できる。ただし、戦利品は何ひとつ得られず、倒すメリットはまったくない。

魔物【設定】
異界送りされなかった死者の「想い」が、幻光虫と結合したもの。生者への憎しみや嫉妬といった強い想いに支えられているため、異界送りでは倒すことができない。アルベド族によると、ヒトの姿に化けることもあるらしいが、真偽のほどは不明。

マラカーニャ寺院【地名?】
グアドサラムにて、ティーダが言いまちがえたシーモアの行き先。正しくは「マカラーニャ寺院」。

マローダ【人物・♂】
実兄・イサールのガードをつとめる、浅黒い肌の青年。折り目正しい兄とは対照的な、くだけた言動が特徴。根はマジメで、飛空艇のなかでは兄弟を思いやる発言も聞かれる。物語の終盤では、イサールが聖ベベル宮の防衛に手を貸すことになり、それを受けてパッセとともに門衛を担当。つまり、シェリンダの部下になったようだ。

「見なかったことにしましょう」【セリフ】
『シン』討伐作戦にアルベド族の機械を使うのはマズイ、というワッカの言葉に対するシーモアの反応。それでは示しがつかないと言われても、「では、聞かなかったことに」とはぐらかした。老師とは思えぬ、お茶目な解決法。

ミヘン【人物・♂】
討伐隊のもととなる組織・赤斬衆を作った英雄。その名はいまも語り継がれており、ミヘン街道やキノコ岩街道には彼の像が置かれている。ちなみに、かつてミヘンが使っていた剣が、スピラのどこかに残っているという言い伝えも存在する。ミヘン像の近くに封じられていたことや、強化する印と聖印が眠っていた場所などから推測すると、アーロンの七曜の武器「正宗」こそ、ミヘンの使っていた武器なのかもしれない。

ミヘン街道【地名】
ルカとキノコ岩街道をつなぐ街道。英雄ミヘンが、赤斬衆結成の真意を寺院に説明すべく、聖ベベル宮へ向かうときに通ったとされる。500年前『シン』に破壊され、のちに新道が造成されたが、『シン』に襲われるということは人々が集まる場所である証拠。実際、スピラ第二の都市ルカに通じているためか、ゲーム中でも人の往来が絶えることはない。

ミヘン・セッション【作戦】
討伐隊とアルベド族による、『シン』討伐の協同作戦。内容は、『シンのコケラ』をオトリに『シン』をおびき出し、討伐隊が足止めしたところを、アルベドの機械でトドメを刺すというもの。しかし、『シン』の圧倒的な力の前に作戦は失敗。討伐隊は壊滅的な被害を受けた。司令部にいたティーダたちも巻きぞえを食い、オトリが合体して誕生した『シンのコケラ：ギイ』に襲われてしまう。

メイチェン【人物・♂】
歴史の探求に余念がない老人。ミヘンの逸話や異界についての考察、シパーフの生態など、その知識は多岐に渡る。物語の終盤には、ガガゼト山でスピラの封印された歴史を披露。ただし本人も「言い伝え」と前置きしており、どこまでが真実かはわからない。

メーガス三姉妹【召喚獣】
レミアム寺院に祈り子像が安置されている、昆虫のような姿をした召喚獣。太っちょの長女マグ、ノッポの次女ドグ、小さな三女ラグの3人組で、メーガス(魔術師)という名のとおり、魔法を得意とする。もとは『FFⅣ』に登場した敵キャラクターで、当時は人間の姿をしていたが、それぞれの体格は本作と変わらない。

「もう戻らない」【唄】
サボテンダーの唄の門番をすべて倒したあと、石碑を調べると浮かび上がってくる門番の唄の一節。10体いた門番が、みんなもどってこないと切々と訴える内容に、何か取り返しのつかないことをしてしまった気にさせられる。

ものまね①【アビリティ】
直前に味方が行なった行動と、同じ行動をとるコマンドアビリティ。MPの消費量が多いわりに、マネできない行動もたくさんあり、過去の『FF』シリーズにおける同アビリティとくらべると、実用性はそれほど高くない。

ものまね②【芸】
人の声や仕草をマネする芸。旅行公司ミヘン街道支店の前で、ティーダがユウナにマイカのものまねを披露した。また、旅行公司マカラーニャ湖支店でティーダが、ナギ平原支店でユウナが、それぞれアーロンの声や口調をマネてみせる。

モルボル【魔物】
巨大な口と不気味にうごめく触手を持つモンスター。身体の大きさが1.5倍あるモルボルグレート、『とてもくさい息』を吐くモルボルワーストなどの亜種が存在する。『FFⅡ』と『Ⅳ』、『Ⅵ』以降のシリーズ作品にも登場しており、その外見や、一度に複数のステータス異常を引き起こす『くさい息』を使うことから、嫌われ度は代々トップクラス。本作ではルールーに「ああ……不潔！」とまで言われてしまう。

モンスター訓練場【施設】
ナギ平原の東部にある、魔物との実戦訓練が行なえる施設。入口付近の壁面には、ウネウネと動く謎の植物が埋まっている。英雄ミヘンが討伐隊のために設立した施設だが、現在はナギ平原の谷底を訓練の場とする討伐隊員が多く、あまり利用されていないようだ。

や行

宿屋【施設】
スピラの村や街道などにある、宿泊可能な施設の総称。物語の進行上は、ポルト＝キーリカやミヘン街道、雷平原などで自動的に利用することになる。無料でHPとMPを回復できる便利な場所だが、セーブスフィアでこと足りるため、あえて利用する機会は少ない。ちなみに、利用時に流れる曲のバックには、ティーダの寝息らしきものが聞こえる。

ユウナ【人物・♀】
大召喚士ブラスカの娘。ヒトとアルベド族のハーフで、左右の瞳の色が異なる。7歳のころまではベベルで暮らしていたが、ブラスカの生前の願いにより、キマリに連れられてビサイド島へ。以来10年に渡り、ワッカやルールー、チャップたちと兄弟同然に育てられた。大召喚士として人々に慕われる父を尊敬し、大好きなスピラの悲しみを消したいという想いから、『シン』と戦う召喚士になる。性格は、アーロンいわく「生真面目で思いこみが激しく、甘え下手」。まわりを心配させまいと無理をして、かえって心配をかけることも多い。なお、「ユウナ」という名前は、伝説の召喚士ユウナレスカにちなんだもの。物語の終盤では、スピラに真の幸せをもたらすため、図らずもそのユウナレスカと戦うことになる。

ユウナの母【人物・♀】
シドの妹であるアルベド族の女性。アルベドのホームを訪れていた僧官のブラスカと、駆け落ち同然に結婚。激怒し

とシドから絶縁されてしまう。その後、ユウナが4歳のころに仲直りすることとなったが、ホームへ向かう途中で『シン』に襲われ、帰らぬ人となった。異界で見ることができるその姿は、金髪である点をのぞけばユウナとよく似ている。

ユウナレスカ【人物・♀】

召喚士エボンの娘で、史上はじめて『シン』を倒した伝説の女性。現在は夫のゼイオンとともに崇拝の対象とされ、エボン寺院に像が置かれているほか、スピラの古地図にもその姿を見せる。『シン』を倒したときに命を落としたが、死人となってこの世にとどまり、召喚士に究極召喚という「まやかしの希望」を与える存在となった。一見、生前と変わらぬ美しさを保っているようだが、1000年という歳月のためか、その身体はなかば魔物と化している。

指笛【合図】

夢のザナルカンドで、ブリッツの応援に用いられるもの。はぐれたときの連絡手段として、ティーダがユウナに教えた。ルカ出発直前にはユウナも吹けるようになり、お互いに「なにかあったら、指笛を吹けば飛んでいく」との約束を交わす。

ようじんぼう【召喚獣】

盗まれた祈り子の洞窟に祈り子像が安置されている、剣客姿の召喚獣。イヌ(?)のダイゴロウをおともに連れている。入手するのに莫大な量のギルを取られるうえ、召喚後も心づけを要求する金食い虫。しかし、大枚をはたいて「やる気」を起こさせると、『斬魔刀』でどんな敵も一刀両断にしてくれる。

ヨー＝マイカ【人物・♂】

50年の長きに渡り民を指導する、エボン寺院の総老師。表向きは甲高い声の柔和な老人だが、裏ではドスのきいた低い声で冷徹な顔を見せる。「死人は異界へ」をとなえる寺院の老師でありながら、じつは死人。死の螺旋にとらわれた現状を継続することが、スピラにとって最良の方策であると信じ、教えに従わないユウナたちを処刑しようとする。物語の終盤でユウナレスカが倒され、究極召喚が消滅したと知ると、スピラの滅亡を覚悟。失意のうちに異界へと旅立った。

よだれでベタベタのなにか【なにか】

サイド村のイヌが見つけてきた"なにか"。正体は不明だが、手に入れるとヴァルファーレが『シューティング・パワー』を修得する。犬から入手した場合のみならず、飼い主からもベタベタな状態で手渡されてしまう。

ヨンクン【人物・♀】

大召喚士の紅一点。討伐隊員より召喚士に転身し、約100年前に『シン』を打ち倒した。その経歴から、彼女が修行を積んだナギ平原の谷底は、討伐隊にとって特別な場所となっている。

ら行

ラグ【召喚獣】

メーガス三姉妹の三女で、ハチのような姿をした召喚獣。姉のマグとドグにくらべるとHPや攻撃力は低いものの、数多くの黒魔法を使いこなす。15回の連続攻撃を行なう特殊攻撃『リトルナーレ(ritornare)』は、イタリア語で「くり返す」といった意味を持ち、ルールーの『テンプテーション』をのぞけば、ゲーム中で最大の攻撃回数を誇る。ちなみに、ラグの祈り子になった女性は人見知りをするのか、ティーダたちが祈り子の間を訪れても、ずっとうつむいたまま。ちょっとさびしい。

落雷のすべて【本】

旅行公司ビリガン記念委員会の編集による、青い表紙の本。旅行公司雷平原支店のテーブルに置かれている。その内容は、雷平原で落雷を受けた人の記録や、記念品の贈呈に関する告知。ただし、ティーダは自分の記録が書かれた部分しか読んでいないため、ほかのページに何が記されているかは不明となっている。

リュック【人物・♀】

一番最後にユウナのガードとなる、自称「ニギヤカ担当」の少女。アルベド族の族長シドの娘で、ユウナにとってはイトコに当たる。子どもっぽい言動が目立つものの、父親ゆずりの決断力と冷静な判断力を備え、一族からの信頼も厚い。アニキとちがって共用語はペラペラだが、ときおりアルベドなまりが出てしまう。幼いころに誤って「サンダー」をぶつけられて以来、雷を大の苦手としており、バトル中は雷属性の魔法攻撃を食らうと悲鳴を上げることも。機械の暴走によって母親を亡くしているため、にぎやかな家庭を持つことにあこがれている。

旅行公司【施設】

アルベド族のリンが経営する、宿屋兼アイテムショップ。ミヘン街道やマカラーニャ湖など、スピラ各地に支店を展開しているほか、移動型ショップの「巡回公司」も持つ。オーナーのリン以下、店員のほとんどがアルベド族のため、彼らを嫌う人々からの風当たりは強いようだ。

旅行公司ビリガン記念委員会【組織】

雷平原に避雷塔を設置した、ビリガンの名を伝える委員会。あくまでも「記念委員会」なので、新たな避雷塔の設置といった建設的なことはしておらず、「落雷のすべて」の編集や、旅人が落雷を受けた回数の計測などが、おもな活動内容となっている。

リン【人物・♂】

アルベド族のなかでも、ひときわ商才に長ける旅行公司のオーナー。どんな状況でも決して動じず、余裕のある態度をくずすことがない。抜け目のなさはオオアカ屋といい勝負で、飛空艇に接近したエフレイエを迎え撃とうとするティーダたちにさえ、通常よりも高値で商品を売りつけていた。しかし、オオアカ屋とちがって値上げ幅を1割で抑えるあたりが、商人として成功する秘訣なのだろう。

ルールー【人物・♀】

ユウナのガードをつとめる、黒魔道士の女性。ワッカとは幼なじみで、1年前に恋人のチャップを亡くしている。過去に2回、ガードとしてスピラを旅した経験があり、知識は非常に豊富。はじめての旅で召喚士のギンネムを死なせてしまった自責の念から、感情を抑え、つねに冷静にガードの使命を果たそうとしている。奇異にも見える服装は、その決意の表れ。なお、武器として携えているぬいぐるみは個人的な趣味で、黒魔道士の標準的な装備というわけではない。

ルカ【地名】

スピラで2番目に大きな都市。開放的な土地柄で、差別が少なく、嫌われ者のアルベド族も大手を振って歩けるほど。さまざまな地方から人々が訪れ、ベルベル族など珍しい種族の姿も見られる。ブリッツスタジアムを備える唯一の街であり、試合もここでしか開かれないため、大会後も本拠地へ帰らずに滞在しているチームが多い。もっとも、ロンゾ・ファングの場合は、ツノにかけて誓った優勝を逃したので、帰りづらいのかも。

ルカ・ゴワーズ【ブリッツチーム】

ルカを本拠地とするブリッツボールチーム。主将はビクスン。ゲーム中では、ブリッツ大会の決勝戦で、かならずビサイド・オーラカと試合を行なうことになる。最強の誉れが高く、そのプライドからか、ほかのチームを見くだしている選手やファンも多い。ちなみに、チーム名のゴワーズ(goers)は、英語だと「がんばり屋」といった意味。常勝を目指して厳しい練習を積む彼らには、ふさわしい名前と言えるだろう。

ルカ=シアター【施設】
スフィアに封じた、旅の思い出や音楽を鑑賞できる施設。受付でスフィアを購入し、メインホールで視聴するという仕組みになっており、ゲーム中に視聴できるスフィアの数は、映像スフィアが50種、音楽スフィアが72種とかなり多い。

ルチル【人物・♀】
チョコボ騎兵隊の女隊長。つねに冷静沈着で、決断力と行動力に富む。ミヘン・セッション後は、壊滅したチョコボ騎兵隊を再建すべく、部下のエルマやクラスコとともに野生のチョコボを求めてスピラを北上。途中、幻光河にて、「道がなければ切り開けばいい」という名言を残す。クラスコの才能を買い、騎兵隊に抜擢したとのことだが、そのわりに彼への仕打ちが冷たいように見えるのは気のせいだろうか。

ルッツ【人物・♂】
ビサイド討伐隊に所属する青年。ワッカやルールーとは幼いころからのつきあい。チャップを討伐隊に誘ったことから、彼の死について罪悪感を持っている。明るく気さくな雰囲気の人物で、後輩の面倒見もいいが、物事を一歩引いた視点から見るような、さめた言動も目立つ。後輩のガッタと同じく、ティーダの行動によってミヘン・セッションでの生死が分岐。生き残った場合は、故郷のビサイド島で討伐隊の仕事をつづけるものの、ガッタが死んだショックからなかなか立ち直れないでいる。

レッティ【人物・♂】
ビサイド・オーラカのミッドフィルダーをつとめる、足技が苦手な青年。二の腕の入れ墨と無精ひげが特徴。基本的に、人の話を聞かないマイペースな性分らしく、ティーダとの初対面時にも自分のことを話すばかりで、ワッカをのぞくメンバーのなかで唯一、アイテムもギルもくれなかった。連絡船リキ号でも、足パスの練習をしたほうがいいと言うティーダに対し、「じゃあ、今からこの手が、足っす!」との迷言を残している。

レミアム寺院【地名】
かつてはナギ平原の中心地とされていた寺院。深い峡谷の底に築かれた、長大な支柱の上に建つ。『シン』の襲撃を受けて放棄されたと伝えられるわりに、建物自体は健在。現在は、ベルゲミーネの住居兼チョコボの修行場となっている。なお、内部にはプラスカの聖像が安置されているが、放棄されて久しいこの場所に、いつ、誰が、何の目的で運びこんだのかは謎。

連絡船【乗り物】
ビサイド島、キーリカ島、ルカを結ぶ唯一の交通機関。エボン寺院の後援により、無料で利用できる。ゲーム中には、ビサイド島とキーリカ島を往復する「リキ号」、キーリカ島とルカを結ぶ「ウイノ号」の2隻が登場。どちらの船も同じ形をしており、マストに張られた帆と、チョコボ動力で回転する外輪によって推進する。なお、ワイヤーフックの射出装置があるのはリキ号のみ。

老師【役職】
エボン寺院の各部門を統括する役職。現在は、総老師であるマイカのほか、ヒト、ロンゾ族、グアド族からひとりずつが就任し、「エボン四老師」と呼ばれている。なお、人口が少ないこともあってか、ハイペロ族やベルベル族の老師は存在しない。

ロンゾ族【種族】
獣を思わせる風貌や、たくましい身体つきが特徴の亜人種。キマリやビランが、この種族に該当する。族長はケルク。ガガゼト山を一族の霊峰とあがめるほか、男性の額に生えるツノを誇りの象徴とするなど、考えかたや価値観には彼ら特有のものが多く見られる。また、言葉づかいも独特で、接続詞をあまり用いず、語尾がほとんど変化しない簡潔な語り口は、不言実行のロンゾ族の精神を表しているという。亜人種のなかではもっとも人口の多い種族だったが、物語の終盤でその大半がシーモアに殺されてしまった。

ロンゾ・ファング【ブリッツチーム】
ロンゾ族で構成されたブリッツボールチーム。主将はガズナ=ロンゾ。ボールの奪い合いには強いものの、巨体がわざわいしてか、泳ぐスピードが致命的に遅い。そのため、守備にまわるともろく、総合的な強さはイマイチ。チーム名がロンゾ族を象徴するホーン(ツノ)ではなく、ファング(牙)なのは、ツノのない女性選手への配慮だろうか。

わ行

ワッカ【人物・♂】
ビサイド・オーラカの選手兼コーチをつとめる、ユウナのガード。トレードマークの逆立った前髪は、動きの激しいブリッツの試合中でも決してくずれることがない。気さくで面倒見が良く、ユウナのみならずティーダにとっても兄貴分的存在。エボンの教えを心から信じ、意固地なまでに機械とアルベド族を嫌っていたが、エボン寺院の実態を知り、その考えも変化。飛空艇のなかで、アルベド族の族長であるシドに謝罪した。ブリッツ
手としては高い実力を持つものの、ビ
イド・オーラカが24年ぶりに初戦を突
した大会で、引退を宣言。とはいえ、
はりブリッツのことが忘れられなかっ
のか、物語の終盤では1試合1ギルと
う破格の契約金で、フリー選手として
帰している。

ワッカコール【ボイス】
物語序盤にルカで行なわれたブリッ
大会の決勝戦で、試合終了2分前に
き起こった、ワッカの登場を求める声
このコールを聞き、ティーダは自分から
ッカと交代した。ちなみに、この声援に
「FFⅨ」の開発スタッフが同作の打ち
げの席で叫んだ声も混じっているとか

ワンツ【人物・♂】
23代目オオアカ屋の弟。キーリカ寺
で出会ったユウナに、亡き姉の面影
見いだし、あとを追って趣味の隠し撮
をつづけていた。ユウナを手助けし
23代目オオアカ屋が寺院にとらえられ
と、兄の意を継ぎ、24代目オオアカ屋
して商売をはじめることを決意。ただし
ガガゼト山で話しかけずに先へ進ん
場合、無視されたショックからか、以
は二度とユウナたちの前に姿を見せ
くなってしまう。

ワンツの姉【人物・♀】
その名のとおりワンツの姉で、23代
オオアカ屋の妹。まだ若いころに召喚
として旅出ち、帰らぬ人となった。オオ
アカ屋やワンツによれば、ユウナと「そ
くり」だったらしいが、特定のタイミング
異界に行けば、どれだけ似ているか
確かめることができる。

シナリオスタッフΩ座談会

FINAL FANTASY X ULTIMANIA　PART.1

「FFXインターナショナル」の完成を祝し、シナリオスタッフ4名をお食事の席にご招待した。……というのは表向きの話で、じつは料理で4人の口をなめらかにして、前回語ってもらえなかったことを聞き出してしまおうという作戦。さてさて、どんな秘話が飛び出しますことやら……。

（進行：山下　章）

『FFⅦ』と『FFX』はつながっていた!?

──前回の「FFX SCENARIO ULTIMANIA」でもいろいろお話をうかがいましたけど、あれから半年近く経過「FFX」に対する何か新しい思いみたいなものがれてたりしますか？

北瀬　そうですねぇ……今回、『FFXインターナショナ後日談的なものを入れることになったわけですけあの世界で別の物語を考えるのが、意外にやりにくうか。あまりにもカッチリできてるんで、広げづんですよね。逆に言うと、『FFX』は結構しっかりてあ　たんだな、と改めて思いましたね。

野島　『FFⅦ』のときって、インターナショナル版でわり軽にザックスのエピソードとか追加できたんですも、『X』に関しては、本編がまとまっていたんで、新たなエピソードを入れると、できあがっている一気を壊してしまう。語り過ぎちゃうっていうか。

北瀬　そう言えば、一時期、『Ⅶ』の続編作ろうかって話野島さんとしていたことがあったよね。

──の続編ですか!!

北瀬　いや、なかば冗談だったんですけどね。ただ、エンディングって、ホーリーがどうなったかとかずに終わらせて、後日談的なエピソードもなくきなり「500年後」じゃないですか。そのあいだを余地がある。想像の余地がある。野島さんにしても、『Ⅶ』から一緒に作ってきたわけだかメンバーならそれもアリかってな話は、一瞬だが　たことがありましたね。

──その『Ⅶ』の続編の話はどうなったんですか？

野島　僕的には『Ⅶ』と『X』って、わりとつながってた気『Ⅶ』は気がすんだかなと。

──『Ⅶ』と『X』がつながってる？

野島　いや、たいしたことじゃないんです。なんとなく、どうなるのか、そのあたりが僕のなかでは基本的に同じだというだけで。どちらの作品も、そういう考えにのっとって物語を書いたんで。ときどき、僕の思っていることがチラリと出ちゃってるんですけどね。幻光虫が緑だったりとか、そういうところで。

──死んで緑色になるっていうと、もしかして……？

野島　うん。僕のなかでは、幻光虫は『Ⅶ』のライフストリームだったりするんですよ。

北瀬　『FFXインターナショナル』用の後日談を考えるときにも、野島さんのそういった「生まれ変わりのアイデア」が候補に上がってたよね。ちょっと『Ⅶ』を意識してるのかな、と思った。

野島　そうですね。ライフストリームがあるかぎり、ああいうふうなことが……。

──生まれ変わりって……誰がどう生まれ変わるアイデアだったんですか？

野島　それは……ナイショ（笑）。

北瀬　意外な人が異界に行っちゃう話だったんですよ。

シーモアの胸についているのは……

──あっ、『Ⅶ』の話ばかりになると、『X』から『FF』チームに加わった渡辺さんがさびしいですよね。えー、渡辺さんと言えば、やっぱりセリフのテキストを担当したシーモアですかね？

渡辺　強引なフリですね（笑）。いやまあ、シーモアはもうちょっとなんとかできた気がするんですけど。

──どのへんですかね、それは？

野島　あと2回バトルがほしかったとか（笑）。

一同　（爆笑）

鳥山　シーモアみたいな人は、やっぱりバトルするごとに、笑える存在になってしまう。どうしようもないんだよね。なんとかしたいんだけど。

渡辺　運命的な部分ではジェクトよりも印象が薄くなる。敵としては『シン』よりも印象が薄くなる……悪役と

北瀬佳範

「FFX」ディレクター

■スクウェア入社前プロフィール
映画やアニメーションの制作に興味を持ち、一時期、子ども向けテレビ番組用のアニメを手がける制作会社で働いていた。また、自主作品映像のコンテスト番組「三宅裕二のえびぞり巨匠天国(通称・えび天)」に、「DIGITAL TARGET」という作品で出場し、銅監督&特別奨励賞を受賞(1991年7月27日放映)。

「最後のティーダのムービーは入れるかどうかでかなり迷った」

してキャラクターが立ちきらなかった気がするんで、そのへんはもっと手を入れてやりたかったんですけどね。

野島　そう言えば、中澤さん(バトルシステムプランナー・中澤孝継氏)が、「モンスター訓練場にシーモア出してもいいかなあ」って言ってたことがあったよね。

鳥山　うん。「使えるものはなんでも入れましょうよ、シーモア系出しましょうよ」って言ってた。

渡辺　シーモア系って言わないでくださいよ～。

北瀬　モンスターの種族のひとつみたいだ(笑)。

渡辺　シーモアって、あまり愛されてないようです。ああ、僕が愛してあげなければいけない(笑)。

——ところで、前々から疑問に思っていたんですけど、シーモアの胸のあたりにあるのは何なんですか?

鳥山　胸毛(笑)。

渡辺　えー、胸毛だったんですか?　うわー、ショックー!　えー?

鳥山　正確には胸毛だけじゃなくて、タトゥー(イレズミ)も入ってる。今回、ジェクトとかアニキとか、タトゥーの入ったキャラクターが多いのは、渡辺クンが開発チームに加わる前に「タトゥーシステム」ってアイデアがあったからなんだよね。

北瀬　そうそう。タトゥーから魔法が出るってシステムだった。『ファイア』のタトゥーとか、アビリティ・タトゥーとか。

鳥山　バハムートのタトゥーは、ユウナの背中につく予定だったよね。

——今回の本のために野島さんからシナリオの初期プロット(→P.476)をお借りしましたけど、そのプロットといい、タトゥーシステムといい、『X』はいまの形になるまでにさまざまな変遷があったんですね。

野島　そうですねぇ。でも、お渡ししたプロットの前にも、いろんなバージョンがあったんですよ。

鳥山　ユウナがティーダの妹ってバージョンのプロットもあったよね。職業は看護婦でさ。

北瀬　死に至る病気が流行っていて、ユウナがそれを治してまわる話だった。ユウナはエボンの教えに従って世界を巡礼しながら治療していく。

鳥山　赤十字みたいな組織がエボンで、マイカ老師がその委員長みたいな。

北瀬　ところが、ユウナは治してたんじゃなくて、病気をバラまいていた。治療方法自体が、じつは人を死に至らしめるものだったという。

——ダークな話ですねえ。

北瀬　ユウナが信じて行なってきたことが、裏切られて……っていうコンセプトはそこからきているんですよ。

ついに語られるエンディングの意味

——さて、みなさんのお口もだいぶなめらかになってきたところで、そろそろ今日一番の話題に行きたいと思うんですが……。

野島　ちょっとトイレへ……(席を立つ)。

鳥山　ああっ、逃げたー!

北瀬　野島さんが帰ってきてから、その話題にいきましょう(冷静に場を仕切る)。

(しばらく経過して、野島氏、着席)

——では、改めてうかがいます。前回の「SCENARIO ULTIMANIA」では、あえてボカしたままにしていたエンディングについてなんですけど……。

野島　やっぱり。

——読者から、あのエンディングの意味を知りたいっていう声が、ものすごく多いんですよ。で、「Ω」の座談会としては、この話題を避けて通るわけにはいかないだろうと。もちろん、プレイヤーの想像にゆだねたいという野島さんの考えはわかりますけど、せっかくですから、少しお話をうかがえませんか?

鳥山　求

「FFX」イベントディレクター

■スクウェア入社前プロフィール
クイズ番組「カルトQ」の「寅さん」の回(1992年12月20日放映)で優勝した経歴を持つ、寅さんアルティマニア。文庫本「男はつらいよ 寅さん読本」(PHP研究所刊)の執筆も手がける。受験生のころには、「鉄ドン」「大橋照子のラジオはアメリカン」でハガキを読み上げられたこともある。

「ティーダとユウナは信じていれば会えるんじゃないかな」

■スクウェア入社前プロフィール
テータイーストでファミコン用ゲームのシナリオ制作を担当。デビュー作はゴルフゲーム「バーディ・ラッシュ」。以後、「ヒー・バップ・ハイスクール」「探偵神宮寺三郎 危険な二人」「探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに」「ヘラクレスの栄光III～神々の沈黙～」も手がける。原田知世の大ファン。

野島一成

「FFX」シナリオライター

「あのラストシーンは、とにかくどこかに何らかの形でティーダがいるってこと」

野島 最後のティーダのムービーはねえ……海外版の音声収録てアメリカへ行く1ヵ月ぐらい前に、アレはないほうがいいんじゃないかなって北瀬さんに相談したことあったよね。

北瀬 僕も入れたほうがいいのかどうか、かなり迷ってたんだけど……。でも、あのシーンを考えたのは、そもそも野島さんじゃない？

野島 そうなんだけど……。

ムービーチームのかたに先日うかがったんですけど、最後のティーダのシーンは、じつは水面から顔を出すところまで作る予定だったんですってね(→P.497)？

野島 そうだった、そうだった。

北瀬 僕は、水中から出てきたっていうよりも、大海原の水平線に向かって泳いでいくようなイメージを思い描いてたんだけど。

鳥山 ただ、水面から顔を出そうが出すまいが、どこのかわからないようにしたとは思いますね。だから、エンディングの意味は変わらなかったと思いますよ、顔を出しても。

野島 僕としては、あのラストシーンは、とにかくどこかに何らかの形でティーダがいるんだっていう、それ以上でも以下でもない……。どこでもいいし、どこかにいて、もしかしたらまた会えるかもしれない、そのくらいの意味なんですよ。

鳥山 そう、含みを持たせて終わらせたかったという。

ヴァとようじんぼうの祈り子のセリフ(→)に関しては、どういう意味なのかなっていうのがあって。そのへんでユーザーの人たちもいろいろ考えると思うんだけど。

野島 あれ書いたの、渡辺クンじゃなかったっけ？

渡辺 僕の記憶では野島さんだと思うんですけど……あったかな？ ただ、否定的なニュアンスと、肯定的なニュアンスを両方入れようとしたのは、まちがいないです。「このエンディングをどうとらえるかが、お前の物語だ」とプレイヤーに問いかけようってことで。

北瀬 最後まで、あのラストシーンを入れることにこだわってたのは、鳥山だよね。

鳥山 僕はとにかくハッピーエンドにしたかったんで。

北瀬 でも、はたしてあれがハッピーエンドと言えるのかどうか……。

渡辺 あの顔を見てくれよって感じなんですけどね。

鳥山 水面に上がっていくティーダが笑顔なのは、そこに希望というものがあるからで。

野島 たしかムービーの台本には「力強いストロークで」って書いたんだよね。

鳥山 そう、決して悲しいラストシーンではない。

北瀬 その最後のティーダのシーンをやめて、かわりに飛空艇の甲板から走って飛び降りるときが笑顔だったらいいんじゃないかって話もあったよね。実際のゲーム中では、顔がクシャクシャの状態で泣いて飛び降りてるわけだけど。

鳥山 でも走ってるよね。そこで走るってのが、前向きな意味だと思ってほしいんですよ。僕らは決して暗いエンディングにしたかったわけじゃないんです。

――ということは、やっぱりティーダとユウナは、いつか会えるんですかね？

鳥山 うーん、あやふやな言いかたに聞こえるかもしれないけど、信じていればいつか会えるんじゃないかなあ。ユウナが克服する問題だと思うんですよ。お互いに会いたいとは思ってるはずなんで、きっと。

まだまだ終わらないΩ座談会！ このあと「永遠のナギ節」に関する衝撃的な話が!!
【巻末付録のP.31につづく】

■スクウェア入社前プロフィール
士見書房編集部に勤務後、リクルートにて情報誌の制作。同時にフリーライターとして旅行会社のパンフやゲーム情報ウェブサイトの原稿執筆、コミック設定協力からノベライズまで幅広く活動。古くからのガンダムマニア。ギレン・ザビの大ファン。

渡辺大祐

「FFX」シナリオプランナー

「このエンディングをどうとらえるかがお前の物語だって問いかけようとしたんです」

ULTIMANIA式
遊びかたの提案X

FINAL FANTASY X ULTIMANIA OMEGA #2

封印プレイで遊んでみよう!

封印プレイとは、特定の行動を行なわないでゲームを進めること。封印する行動の種類によって、エンディングまでの戦略にどんなちがいが生まれるかを解説しよう。

1 スフィア盤の利用を封印する

この封印による影響

●キャラクターの能力値を成長させられなくなる
●使用できるコマンドが一部にかぎられる

⬅能力値や使用できるコマンドが初期状態のまま。これで最終ボスまでのバトルを勝ち抜いていくことになる。

戦略❶ 『調合』を活用する

リュックのオーバードライブ技『調合』は、能力値が低い状態で使っても効果が変わらないのが特徴。とくに実用性が高いのは『カルテット9』と『カルテット99』で、これらの効果を得ている状態なら、どんなコマンドでも9999以上のダメージを敵に与えられる。ワッカの『アタックリール』であれば、1ターンで敵に与えるダメージ量は計12万弱にもおよぶのだ。サブイベントや『ブリッツボール』を利用して、『カルテット99』の効果を得るのに必要なアイテム(下記参照)を集めておこう。

⬅『カルテット99』の効果を得ていれば、初期能力値のキャラクターでも敵に大ダメージを与えることができる。

■オススメの『カルテット99』調合方法

【例1】ボムの魂、落雷玉、竜のウロコ、北極の風、異界の影、異界の風のいずれか	＋	ダークマター
【例2】ペンデュラム、アミュレット、明日への扉、未知への翼、勝負師の魂、逆転のカギ、勝利の方程式のいずれか	＋	Lv.3キースフィアかLv.4キースフィア

戦略❷ 『盗む』と『使う』で戦力アップ

アイテムによる攻撃は、属性との相性以外では軽減されないうえに、ステータス異常を引き起こしやすいという長所を持つ。リュックの『盗む』で攻撃用アイテムを集め、バトルで活用していこう。

⬅スリープパウダー、スモークボム、毒の牙、銀の砂時計は、とくに実用性が高い。重点的に盗んでおこう

戦略❸ 装備の改造で攻防両面を強化

装備を改造して戦力アップをはかることも重要だ。たとえば、武器に『石化攻撃(改)』や『即死攻撃(改)』がセットされていれば、攻撃力が低くても敵を一撃で倒せる。また、『さきがけ』を利用すれば、すばやさが低くても敵より先に行動することが可能だ。改造に必要なアイテムをサブイベントや『盗む』で集め、実用的なオートアビリティを装備にセットしておきたい。

⬅ティーダとアーロン以外が『さきがけ』を利用するには、改造が必須。材料となるリターンスフィアを集めよう

戦略❹ 困ったときは召喚獣で対処

スフィア盤を使わなくても、召喚獣の能力値はバトルをくり返すことで、それなりの高さまで成長する(→P.411)。強敵とのバトルでは、召喚獣を呼び出して、通常では耐えられない攻撃をしのいだり、敵に大ダメージを与えていくといい。

2 プレイデータのセーブを封印する

この封印による影響

●プレイを途中からやり直すことができなくなる

←ゲームオーバーになると最初からやり直すハメに。なお、セーブスフィアによる回復や転送は行なってもいい。

戦略❶ 「さきがけ」と「先制」を活用

バトルを安全に進めたければ、バトル開始直後に行動可能となる「さきがけ」や、敵の先制攻撃を防ぐ「先制」を利用していこう。

■「さきがけ」がセットされた武器のおもな入手方法

●リターンスフィア×1を使って武器を改造する
●マカラーニャの森などでオオアカ屋から買う

■「先制」がセットされた武器のおもな入手方法

●キノコ岩街道・司令部周辺のオオアカ屋から買う
●雷平原でサボテンダー？を倒す

戦略❷ 危険なステータス異常を防ぐ

特定のステータス異常が発生すると、能力値の高いパーティーでさえ全滅してしまうことがある。とくに危険なのは、石化、バーサク、混乱、即死効果なので、主戦力となるキャラクターには、これらの効果を防ぐ防具を装備させておこう。暗闇、沈黙、毒、ゾンビ状態になったときの対策として、『オートST回復薬』も用意しておくといい。

←毒状態と混乱状態が同時に発生すると、操作不能になるばかりか、毒ダメージで自滅することがある。

➡ステータス異常を防ぐオートアビリティを改造でセットできるように、「盗む」でアイテムを集めておこう。

3 セーブスフィアの利用を封印する

この封印による影響

●特定の場面でしかセーブができなくなる
●セーブスフィアによる回復ができなくなる
●ルカ以外で『ブリッツボール』ができなくなる
●自由に飛空艇へもどることができなくなる

←物語を進める以外の目的で飛空艇から降りると、帰還不可能(＝クリア不可能)という事態に。

戦略❸ 宿屋とスフィアモニタを活用

関係上、セーブスフィアを調べてキャラ召喚獣のHP＆MPを回復させることはでかし、宿屋に泊まるか、スフィアモニ物情報」によるバトルを終えれば、HP＆復を行なうことが可能だ。

戦略❷ セーブ可能な場面は逃さない

この封印が、上記の「プレイデータのセーブを封印する」と異なるのは、特定のイベント後にセーブが行なえること。それらの場面では忘れずにセーブをして、最悪の事態に備えておこう。

←セーブスフィアを使わずにセーブができる場面は全6ヵ所。残念ながら、物語終盤でのセーブはできない。

■セーブスフィアを使わずにセーブができる場面

●ティーダがサルベージ船から転落したあと
●連絡船ウイノ号でルカにはじめて到着する直前
●ルカ港・3番ポートでシーモアが登場したあと
●ブリッツボール大会の決勝戦が終わったあと
●ルカに魔物が出現するイベントが終わったあと
●聖ベベル宮でバハムートを入手したあと

4 オーバードライブ技の使用を封印する

この封印による影響

- 対象の防御力を無視できる攻撃が減る
- 『チャージ&アサルト』『エース・オブ・ザ・ブリッツ』『アタックリール』が使えず、1ターンに何度もダメージを与える攻撃が減る

封印が実行できない場面

- ザナルカンドでのチュートリアルバトル
- 幻光河・北岸でのチュートリアルバトル

←オーバードライブ技が使えないため、オーバードライブゲージが満タンのまま戦うことに。

戦略 防御力無視の攻撃を確保

オーバードライブ技がないと、防御力が高い敵に苦戦する可能性がある。敵をアーマーブレイク状態やメンタルブレイク状態にする手もあるが、それらが無効なときのため、オーバードライブ技以外で、対象の防御力を無視できる攻撃手段(下記参照)を確保しておきたい。『盗む』と『使う』を修得して、アイテムで攻撃するのがオススメだ。

■オーバードライブ技以外で対象の物理防御や魔法防御を無視できる攻撃

- アイテムによる攻撃(手榴弾など)
- アニマの「ペイン」
- 七曜の武器装備時の「戦う」や「技」

5 召喚獣の使用を封印する

この封印による影響

- 敵に大ダメージを与える手段が減る
- 不利なステータス異常を防ぐ手段が減る
- 受けるダメージが大きい攻撃をしのぐための手段が減る

封印が実行できない場面

- ビサイド島でのチュートリアルバトル
- 浄罪の路でのイサールとの対決

←召喚獣を盾にしてしのぐのが有効な攻撃にも、キャラクターだけで対抗するしかない。

戦略 防御面の強化をはかる

召喚獣を使わずに、受けるダメージが大きい攻撃をしのぐには、最大HPを上げておく必要がある。それでも不十分なときはシェル状態やプロテス状態でダメージを軽減しよう。『物理防御+○%』などのオートアビリティや、はげます効果および集中効果(→P.402)を利用してもいい。

また、味方をリレイズ状態にしておけば、どんな攻撃を使われても全滅は回避できる。リレイズ状態は、白魔法『リレイズ』か調合『マイティGグレート』で発生させることが可能だ。

■オススメの『マイティGグレート』調合方法

月のカーテン、光のカーテン、星のカーテンのいずれか	+	ペンデュラム、アミュレット、明日への扉、未知への翼、勝負師の魂、逆転のカギ、勝利の方程式のいずれか

6 『おぼえる』『そだてる』の使用を封印する

この封印による影響

- 召喚獣は初期修得アビリティしか使用できなくなる
- 召喚獣の能力値を自由に上げることができなくなる

戦略 召喚獣の長期使用は禁物

『おぼえる』を使わない場合、バトル中にHPを回復できる召喚獣は、属性攻撃を吸収できるイフリート、イクシオン、シヴァのみ。また、MPの回復はどの召喚獣でも不可能となる。召喚獣を使うなら、オーバードライブ技での短期決戦を挑もう。

7 装備の改造を封印する

この封印による影響

●装備にセットされているオートアビリティの組み合わせを自由に選べなくなる
●装備の改造でしかセットされないオートアビリティ(オートシェル、オートプロテス、オートヘイスト、オートリジェネ、レアアイテム入手、レアアイテムのみ)が利用できなくなる

戦略1 装備は敵を倒して集める

倒した敵が落とす装備には、攻撃に特殊効果を持たせたり、属性攻撃のダメージを軽減するオートアビリティがセットされるケースが多い。このタイプの装備は、敵を倒して集めればいいが、問題なのは「敵が落とす装備は、武器と防具のどちらになるかや、誰が装備できるものになるかがランダムで決まる」ということ。敵が出現するマップを歩きまわり、必要な装備を落とす敵と何度も戦おう。ボス敵に関しては、戦う直前にセーブし、目的の装備を落とすまでバトルをやり直すといい。

←「シンのコケラ：ギイ」が落とす武器には高確率で「睡眠攻撃改」がセットされる。入手しておくと便利だ。

戦略2 確実に入手できる防具を利用する

ショップ、宝箱、通行人などから入手できる装備は、装備可能なキャラクターやセットされたオートアビリティがランダムで変わることはない。たとえば、石化効果や混乱効果を防ぐ装備なら、下記の方法で確実に入手できるのだ。

■「(完全)石化防御」がセットされた防具の入手方法

●ユウナ用……ジョゼ街道の兵士からもらう
●ルールー用……ナギ平原の巡回公司で買う
●ワッカ用、キマリ用……幻光河・南岸のショップで買う
●アーロン用……マカラーニャ湖かマカラーニャ寺院のオオアカ屋で買う、ガガゼト山・登山道で拾う

■「(完全)混乱防御」がセットされた防具の入手方法

●ユウナ用……浄罪の路で拾う、マカラーニャの森・野営地で拾う
●ワッカ用……キノコ岩街道・司令部周辺かアルベド兵器跡のオオアカ屋で買う
●ユウナ、キマリ以外のキャラクター用……ガガゼト山(飛空艇入手後)のショップで買う
●キャラクター全員用……ルカ=スタジアム(飛空艇入手後)のショップで買う

8 装備を変えるコマンドを封印する

この封印による影響

●装備の改造をしないと、利用できるオートアビリティは「見破る」「貫通」「水攻撃」「物理攻撃＋5%」「物理攻撃＋10%」だけになる
●「武器交換」や「防具交換」ですばやくターンをまわすことができなくなる

戦略 ステータス異常への対処法を考える

ステータス異常をオートアビリティで防げなくなるので、発生直後に解除するか、召喚獣を盾にして防ぐこと。とくに、石化状態と石化破壊の同時発生時はフォローが効かないので用心したい。

初期装備プレイとのちがい

装備を変えるコマンドを封じるプレイと、最初に装備している武器と防具だけで戦う「初期装備プレイ」とでは、ティーダが使う武器に差が生じる。その理由は、ビサイド村を出発するときに、ティーダの武器がロングソードからフラタニティへと自動的に入れかわるため。あくまでも初期装備プレイに挑むのであれば、ビサイド村を出発した直後にメニュー画面を開いて、ティーダが装備する武器をロングソードにもどせばいい。

←ここで自動的にフラタニティが装備される。ロングソードとはオートアビリティが異なるのだ。

9 メンバー交代を封印する

この封印による影響
●キャラクターの使いわけができなくなる
●先発メンバーしかAPを獲得できなくなる

封印が実行できない場面
●ビサイド島でのチュートリアルバトル

←移動中もバトル中もメンバーの変更を行なわないため、戦う場所や相手ごとに、メンバーが固定される。

戦略❶ ティーダを重点的に強化する

バトルの先発メンバーは、特定の場面で強制的に入れかわる。それ以外でメンバー交代をしなければ、シナリオの各時期での先発メンバーは、右表のようになるのだ。

先発メンバーになる機会がもっとも多いのはティーダで、とくに物語の終盤ではティーダの戦闘能力が勝率を大きく左右する。スフィア盤でティーダの攻撃力とすばやさを重点的に上げ、さらに『クイックトリック』を修得させて、敵を手早く倒せるようにしておこう。

←スフィア盤では、フレンドスフィアなどを利用して、攻撃力成長スフィアが多い場所を渡り歩こう。

➡『クイックトリック』は、ユウナかリュックに修得させておき、それを技スフィアで覚えるのが効率的。

戦略❷ 「かたい」特性無視の攻撃を用意

キマリやアーロンがバトルに参加していない時期は、「かたい」特性を持つモンスターに苦戦しやすい。そうしたときは、オーバードライブ技や攻撃用のアイテムを使おう。場合によっては、改造で武器に『貫通』をセットしてもいい。

■強制的に先発メンバーとなるキャラクター

■……先発メンバー

シナリオ進行	ティーダ	ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	シーモア
ザナルカンドでアーロンと合流したあと	●					●		
海の遺跡に到着したあと	●							
クリックとのバトル開始後（※1）	●						●	
ビサイド島でワッカと会ったあと	●		●					
ウォータブリンとのバトル開始後	●		●	●				
？？？？（キマリ）とのバトル中のみ	●							
ガルダとのバトル開始後		●	●	●				
連絡船リキ号に乗船したあと	●	●			●			
「シンのコケラ：エキュウ」とのバトル中のみ	●		●					
バルサムとのバトル開始後	●			●	●			
サハギンチーフとのバトル中のみ	●		●					
ヴィーヴルとのバトル中のみ						●		
ガルダとのバトル中のみ	●		●			●		
ミヘン街道に到着したあと	●	●	●					
ラルドとのバトル中のみ	●					●		
「シンのコケラ：ギイ」2回目とのバトル中のみ		●				●		●
アルベドキャプチャーとのバトル中のみ	●		●					
リュック合流直後のバニップとのバトル中のみ	●		●				●	
マカラーニャ湖でユウナと別れたあと	●		●			●		
シーモアとのバトル開始後	●	●			●			
ズーとのバトル開始後（※2）	●			●		●		
オートガーダーとのバトル開始後	●			●			●	
浄罪の路にシーンが切りかわったあと（※3）		●						
浄罪の水路にシーンが切りかわったあと	●		●				●	
グレート＝ブリッジに到着したあと	●	●	●					
シーモア：異体とのバトル開始後	●	●			●			
ビラン＋エンケとのバトル中のみ					●			
ガガゼト山の水没洞に入ったあと	●		●				●	
ブラスカの究極召喚とのバトル開始後	●	●				●		

※1……バトルの途中でリュックが参戦する
※2……バトル中またはバトル終了後にアーロンやルールーと合流
※3……仲間と合流すると、1～2番目に合流したキャラクターが先発メンバーに加わる

戦略❸ ティーダ以外の戦力も考える

ティーダのほか、物語の終盤で先発メンバーになる機会の多いワッカやリュック、ボス敵と戦う機会の多いユウナも、先発メンバーになっているうちにAPをかせいで能力値を上げておくといい。逆に、ルールー、キマリ、アーロンは、戦う機会が少ないので、あまり強化しなくてもかまわない。

←ユウナは最終ボスとも戦うことになる。召喚獣を使った攻撃を中心に戦えるよう、攻撃力を上げておきたい。

10 △ボタンの使用を封印する

この封印による影響

- メニュー画面を開くことができなくなる(スフィア盤によるキャラクターの強化、オーバードライブタイプの変更、装備の改造などが実行不能)
- 『防御』が行なえなくなる
- アーロンのオーバードライブ技における追加入力ができなくなる(『牙龍』をのぞく)
- ブリッツボールで移動モードの変更ができなくなる

戦略1 メンバーと装備はバトル中に変更

バトル中は、L1ボタンでメンバーの交代、武器(防具)交換」で装備の変更ができる。メニュー画面を開かなくても、メンバーと装備の変更は行なえるわけだ。また、武器や防具を買ったときは、それを装備するかどうかも選択できる。

飛空艇で聖ベベル宮に突入した直後や、対『シンのひだりうで』戦からの3連戦など、強敵とのバトルが連続かつ強制的に行なわれる場面では、敵を倒す直前にメンバーや装備を確認し、つぎのバトルの準備を整えておくことを忘れずに。

戦略2 アイテムと召喚獣を活用する

スフィア盤が使えないため、すべてのキャラクターは初期状態の能力値とコマンドアビリティで戦うことになる。「スフィア盤の利用を封印する」プレイ(→P.196)と同様、リュックの『調合』をはじめ、アイテムや召喚獣を駆使して戦おう。

←「カルテット99」を利用するほか、ブリッツボールの賞品として手に入るダークマターで攻撃するのが有効だ。

戦略3 『防御』はプロテス状態で代用

受けるダメージを軽減する『防御』が実行できないのは痛手だが、光のカーテンを使うなどの方法でプロテス状態になっておけば、『防御』実行時と同様に、受けるダメージを半減できる。

11 バトルにおいて方向キーの←と→の使用を封印する

この封印による影響

- オーバードライブ技が使用できなくなる
- トリガーコマンドが使用できなくなる
- 『武器交換』『防具交換』『逃げる』『まもる』『ためる』『戻す』が実行できなくなる
- コマンドやアイテムのうち、リストの右側に並んでいるものは選択できなくなる
- 行動対象の変更が難しくなる

封印が実行できない場面

- 『シンのコケラ:エムズ』とのバトル

←トリガーコマンドが使用できないと、敵に話しかけたり、敵との位置を変えることが不可能に。

戦略1 ユウナ&召喚獣を強化する

浄罪の路では、ユウナの召喚獣とイサールの召喚獣が戦うことになるが、オーバードライブ技と『まもる』が使用できないため、ユウナの召喚獣が弱いと勝つのが難しくなる。召喚獣の攻撃力を上げ、『戦う』で与えるダメージ量を増やそう。

←ユウナの攻撃力を上げれば、召喚獣の攻撃力も上がる(→P.408)。この法則を利用して、戦闘能力を高めよう。

戦略2 攻撃の射程を考える

対『シンのひだりうで(みぎうで)』戦では、『近づく』が実行できないため、射程の短い攻撃は役に立たなくなる。ワッカの攻撃力やルールーの魔力を上げて、十分なダメージを与えられるようにしておこう。遠くからでも『戦う』と特殊攻撃が届く、ヴァルファーレやアニマを召喚してもいい。

12「逃走できないバトル」以外でのAPやアイテムの獲得を封印する

この封印による影響

- ランダムエンカウントしたバトルでは、敵を倒すことができなくなる
- APを獲得する機会が制限される
- マップ上で拾う、人からもらう、ショップで買う、敵から盗む、『わいろ』で敵からもらうなどの方法ではアイテムを入手できなくなる(強制的に入手するものはのぞく)

⬅ボス敵をはじめ、『逃げる』や『とんずら』が実行できないモンスターのみ倒すことができる。

➡最初から所持しているアイテムや、強制的に入手するアイテムも、基本的には使用しない。

戦略1 オーバーキルでかせぐ

敵を倒す機会が制限される以上、可能なかぎりオーバーキルを狙い、獲得APと落とすアイテムを増やしたい。ふつうの攻撃ではオーバーキルが成立しない敵には、オーバードライブ技を活用するか、トドメの攻撃がクリティカルヒットするまでバトルをやり直すといった方法をとっていこう。

⬅スフィア盤でティーダかキマリがアーロンのエリアに進み、攻撃力を上げれば、オーバーキルを狙いやすい。

戦略2 成長スフィアは計画的に発動

戦利品を得る機会が少ないため、成長スフィアを発動するためのアイテムがあまり手に入らない。とくに、スピードスフィアは最終的に数個しか入手できないので、すばやさ成長スフィアを発動すること以外には使わないほうがいい。

⬅何も考えずにアビリティスフィアを使っていくと、必要なアビリティを修得できないという事態が起きる。

戦略3 ステータス異常の解除手段を得る

ステータス異常を解除できるアイテムのうち、入手可能なのはフェニックスの尾とアルベド回復薬が数個ずつのみ。そのため、ステータス異常が発生したときは、白魔法か『調合』で解除するのが基本となる。ユウナ不在時のことも考え、キマリかリュックにはスフィア盤で『エスナ』や『レイズ』を修得するルートを進ませよう。

⬅『調合』でステータス異常を解除するなら、ハイポーション+Lv.1(2)キースフィアの『ファイナルエリクサー』を使うのがオススメ。

戦略4 ランダムエンカウントも活用する

ランダムエンカウントで発生したバトルでは、単に逃げるだけでなく、オーバードライブゲージを増やしたり、オーバードライブタイプを修得することを考えて行動しよう。また、エンカウントを何度も発生させて、召喚獣の成長に必要なバトル回数(→P.411)をかせぐのも有効だ。

逃走不可能なバトルにおけるAPかせぎ

この封印プレイでは、倒せる敵の数が制限されるように思えるが、対『シン』(背ビレ)戦でコケラくず(青)を何体も倒したり、対『シンのコケラ:ギイ』戦で何度もうでを倒せば、APをかせぐことができる。また、浄罪の路に出現するメイズラルヴァは、ランダムエンカウントする敵でありながら逃走できないので、これもAPかせぎに組みこんでかまわない。ただし、これらの敵でかせぎを行なわなくても、ゲームをクリアすることは可能。

13『戦う』の使用を封印する

この封印による影響

- 攻撃手段が『技』『黒魔法』、特殊攻撃、オーバードライブ技などに制限される

封印が実行できない場面

- ザナルカンドでの各バトル（キャラクターの能力値、修得アビリティ、所持アイテムの関係上、『戦う』を使わずに勝ち抜くことができない）
- ビサイド島でのチュートリアルバトル
- ミヘン街道でのチュートリアルバトル

←『戦う』さえ使わなければ、何をしてもかまわない。『武器交換』や『防御』でターンをまわすこともできる。

戦略 「孤高」を修得しておく

海の遺跡のサハギンとクリック、ビサイド島の????（キマリ）とのバトル前に、コマンドアビリティを修得することは難しい。それらのバトルを切り抜けるために、ザナルカンドでティーダにオーバードライブタイプ「孤高」を修得させておこう。「孤高」を利用していれば、ほかに仲間がいない状態でターンが7回まわってくると、オーバードライブゲージが満タンになる。あとはオーバードライブ技で攻撃して、再度ゲージが満タンになるまでターンをまわすという方法で敵を倒せるのだ。

←「孤高」とオーバードライブ技を活用すれば、海の遺跡に到着してからは、「戦う」を使わずに先へ進める。

14『戦う』以外での攻撃を封印する

この封印による影響

- 『戦う』以外のコマンドは、回復や補助を目的としたものしか実行できなくなる

※ビサイド島およびキーリカの森でのチュートリアルバトルでは、P.234～235の方法で封印を行なうことが可能

戦略❶ ひたすら攻撃力を上げる

『戦う』で対象に与えるダメージ量は、攻撃力の高さで決まる。スフィア盤による成長では、攻撃力を上げることに重点を置こう。雷平原では、サブイベント『落雷避け』で50回の連続回避を行ない、攻撃力スフィア×3を入手＆使用すること。

なお、攻撃力が高いキャラクターは2～3人いれば十分なので、残りのメンバーは回復や補助だけを行なうものとして、魔力やすばやさなどを上げていったほうがいい。

←攻撃力を上げ、数回の攻撃で敵を倒せるようにしよう。最初の難関は『シンのコケラ：ギイ』だ。

戦略❷ オートアビリティを活用

武器のオートアビリティで『戦う』を強化することも大事。『貫通』『物理攻撃＋○%』『○攻撃』などがセットされた武器を集めておこう。

←Lv.2キースフィアを改造に使うことで、ティーダやワッカの武器にも「貫通」をセットしておくといい。

戦略❸ ユウナの攻撃力も上げる

召喚獣同士のバトルでも、攻撃手段としては『戦う』しか使用できない。ユウナの攻撃力を上げることで、召喚獣の攻撃力も上げておきたいところだ。

戦略❹ 暗闇状態にはならない

暗闇状態になると『戦う』の命中率が激減してしまう。解除する手間をはぶくために、『（完全）暗闇防御』か『オートST回復薬』がセットされた防具を用意しておこう。

15 属性を持つ攻撃を封印する

この封印による影響

- 使用できる黒魔法が『バイオ』『グラビデ』『デス』『ドレイン』『フレア』『アルテマ』などに制限される
- 白魔法『ホーリー』が使用できなくなる
- ボムのかけらや聖なる魔石など、特定の攻撃用アイテムが使用できなくなる
- 『炎攻撃』などがセットされた武器を装備していると『戦う』や『技』が使用できなくなる
- イフリート、イクシオン、シヴァのオーバードライブ技が使用できなくなる

※ビサイド島でのチュートリアルバトルでは、P.234の方法で封印を行なうことが可能

戦略 防御力無視の攻撃を活用する

魔法攻撃の代表格である黒魔法は、『フレア』などを修得するまで使用不可となってしまう。そのため、『戦う』や『技』といった物理攻撃を多用することになるが、物理防御が高い相手には十分なダメージを与えられない。そこで役に立つのが、防御力無視の能力を持つ攻撃だ。オススメは、ヴァルファーレやバハムートのオーバードライブ技で、敵パーティー全員に大ダメージを与えることができる。また、リュックが仲間にいるか、味方が『使う』を使用できる状態なら、『調合』やアイテムで攻撃していくのも悪くない。

16 ギルの消費を封印する

この封印による影響

- ショップで装備や消費アイテムが購入できなくなる
- 『銭投げ』で敵にダメージを与えることができなくなる
- 『わいろ』で敵に帰っていただくことができなくなる
- ようじんぼうが入手できなくなる
- モンスター訓練場が利用できなくなる
- ブリッツボール選手のスカウトや契約の更新ができなくなる
- ルカ＝シアターが利用できなくなる

戦略 アイテムは敵から盗んで集めよう

『わいろ』が利用できないと、貴重なアイテムを効率よく得るのが難しくなる。複数のキャラクターに『盗む』か『ぶんどる』を修得させて、必要なアイテムを入手できる敵からアイテムを盗むことをくり返そう。ただし、モンスター訓練場が利用できないため、戦うモンスターは任意には選べない。

基本的に、アイテムを大量に消費するのは装備を改造するときなので、アイテムを集める手間を減らしたければ、改造は行なわず、入手したアイテムを『使う』などで活用していくといいだろう。

17 MPの消費を封印する

この封印による影響

- すべての『技』と白魔法が使用できなくなる
- 『アスピル』以外の黒魔法が使用できなくなる
- 『特殊』コマンドのうち、『おどす』『挑発』『たくす』『ものまね』が使用できなくなる

※ビサイド島でのチュートリアルバトルでは、P.234の方法で封印を行なうことが可能

戦略❶ 攻撃や回復はアイテムで

基本的に魔法が使用できないため、『戦う』や消費アイテムを活用していくことになる。本来なら魔法で攻撃するのが有効な敵（物理防御の高い敵）には、対象の防御力を無視できる、攻撃用アイテムや召喚獣のオーバードライブ技で攻撃しよう。

戦略❷ オーバードライブ技を使う

各キャラクターのオーバードライブ技は、MPを消費せずに使用可能。敵に大ダメージを与える手段として活用しよう。なお、ルールーの『テンプテーション』による黒魔法は、MPの消費を封印している状況下でも使用できるので、ルールーには強力な黒魔法を修得させておきたい。

戦略❸ 最後の手段は「MP消費0」

アイテムのツインスターズやスリースターズ、および『調合』の『フリーダムE』や『フリーダムEX』の効果を得ると、どんなコマンドでもMPを消費せずに使えるようになる。つまり、この封印プレイにおいても通常どおりに戦えるというわけだ。

18 サブイベントのプレイを封印する

この封印による影響
●入手できるアイテムや召喚獣が減る(下表参照)

封印が実行できない場面
●試練の間を突破するとき

⬅試練の間以外のサブイベントを封印した場合、入手できる召喚獣やアイテムの数が大幅に減ってしまう。

戦略1 アイテムに頼りすぎない

サブイベントの賞品である特定のアイテムが入手できないぶん、キャラクターの能力値を上げた 代用できるアイテムを敵から盗むなどの方法で戦力アップをはかろう。アイテムの入手は『わろ』で行なうのも手だ。

戦略2 『メガフレア』を活用する

七曜の武器を入手できない以上、ダメージ限界突破能力を得るのは困難。1万以上のダメージを敵に与えたいときは、ダメージ限界突破能力を最初から持っているバハムートに戦わせるといい。

⬅サブイベントをプレイせずに入手できる召喚獣のなかで、ダメージ限界突破能力を持つのはバハムートのみ。

戦略3 『征伐』のかわりに『ステータスリール』

秘伝『征伐』は、各種○○○ブレイク状態を高確率で発生させる攻撃だが、サブイベントを行なわなければ修得できない。同じ効果を持つオーバードライブ技『ステータスリール』で代用しよう。

■サブイベントを封印したときの影響

封印するサブイベント	封印時のおもな影響
試練の間	(封印できない)
アルベド語辞書集め	リンから逆転のカギ×99をもらうことができなくなる
七曜の武器収集	防御力無視の攻撃手段が減るほか、ダメージ限界突破能力を持つ召喚獣が減る
隠しエリア探し	いくつかの強力な装備が手に入らなくなる
隠し召喚獣入手	使用できる召喚獣の数が減る
召喚獣バトル	「おぼえる」「そだてる」による召喚獣の強化ができなくなる
モンスター訓練場	体力の秘薬×99など、実用的なアイテムを大量入手する機会が減る
チョコボ訓練	Lv.3キースフィアの入手時期が遅くなる
チョコボレース	未知への翼、ペンデュラム、スリースターズを入手する機会が減る
ルカ=シアター	(とくになし)
雷避け	HPスフィアや攻撃力スフィアを入手する機会か減る
チョウ探し	テレポスフィアを入手する機会が減る
サボテンダーの里	フレンドスフィアを入手する機会が減る
ジェクトたちのスフィア	アーロンのオーバードライブ技が「牙龍」と「流星」だけになる

19 『ブリッツボール』のプレイを封印する

この封印による影響
●ワッカのオーバードライブ技が増えなくなる
●ワッカの七曜の武器が入手できなくなる
●ダークマター、スリースターズといった貴重なアイテムの入手時期が遅くなる
●Lv.1キースフィアを大量に入手できる時期が遅くなる

封印が実行できない時期
●ブリッツ大会決勝戦(対ルカ・ゴワーズ戦)

戦略 『アタックリール』の穴を埋める

最大12回の攻撃が可能な『アタックリール』が使用できないと、1ターンで与えられるダメージ量の限界が低くなる。その代役となりうるのは、ティーダの『エース・オブ・ザ・ブリッツ』で、最大9回の攻撃が可能。攻撃力が100の状態で攻撃した場合の合計ダメージ量を比較すると、『アタックリール』が約24万なのに対して、『エース・オブ・ザ・ブリッツ』は約16万(追加入力成功時)だが、それでも実用性は高いので修得しておきたい。

封印プレイの進めかた

実際に封印プレイを進めていく手順を、具体例をあげて解説する。封印プレイに挑むときの参考にしてほしい。

封印する行動による戦略の変化

封印プレイの醍醐味は、どの行動を封印するかによって、戦略が変わることにある。また、封印する行動を増やして、プレイの難易度を上げるという遊びかたも可能だ。ちなみに、P.208～215で紹介するプレイ手順では、右記の行動をすべて封印したうえでエンディングを目指している。

⬅能力値が初期状態であることに加え、入手できるアイテムの種類や個数も少なめという悪条件のもとで戦う。

■P.208～215のプレイで封印する行動

- ●スフィア盤の利用
- ●装備の改造
- ●モンスターが落とした装備の使用
- ●オーバードライブタイプの変更
- ●「そだてる」「おぼえる」の使用
- ●サブイベント(→P.205)のプレイ(試練の間に関しては、入手したアイテムの使用のみ封印)
- ●「ブリッツボール」のプレイ(シナリオ上プレイしなければならない対ルカ・ゴワーズ戦をのぞく)

※上記のほか、対「シン」(頭部)戦と対シーモア:最終異体戦をのぞけば、「敵から盗めたり、倒した敵が落とすアイテムのうち、低確率で入手できるもの(レアアイテム)の使用」も封印している

P.208～215の封印プレイにおける戦いかた

攻防ともに戦力不足となる点をどのように打破していくかが課題。物語の序盤は「戦う」や初期修得アビリティを使わざるを得ないが、中盤以降は『使う』と『調合』、そして「召喚ボンバー(右ページ参照)」を活用することになる。また、戦う相手によっては、その特性や行動パターンを知り、強力な攻撃を使われる前に倒すといった戦略も必要だ。

⬅プロテス状態やリフレク状態などを活用すれば、初期状態の能力値でも敵の攻撃に耐えきることができる。

P.208～215の封印プレイで役立つ小ネタ集

●「さきがけ→交代」で一方的に攻める

先発メンバーが『さきがけ』がセットされた武器を装備しておき、バトル開始直後に別の仲間と交代する方法をとれば、『さきがけ』を利用していないキャラクターでも敵より先に行動できる。

●アイテムを盗むときの保険

敵からアイテムを盗むとき、ほかの味方を最低ひとり逃がしておけば、盗んでいる途中で味方が倒されてもゲームオーバーにならずにすむ。

●チョコボの尾(羽)で敵の行動を遅らせる

チョコボの尾(羽)を使うと、対象をヘイスト状態にするかわりに、その行動を一時的に遅らせることが可能(→P.398)。しかも、ヘイスト状態の効果が発揮される(対象にターンがまわってくる)前にそのヘイスト状態を解除しておけば、対象の行動が遅れるという効果のみ得られる。

●手早く瀕死状態になる方法

状況によっては、瀕死状態(HPが残り25%未満の状態)になって、『ピンチにヘイスト』などのオートアビリティを利用することが必要となる。瀕死状態になりたければ、バトル中に黒の魔石を使ってHPを減らすか、戦闘不能状態のままバトルを終わらせて残りHPを1にするといい。また、味方のHPによっては、『戦う』や手榴弾による攻撃でHPを減らすのも手だ(下記参照)。

■能力値が初期状態のリュックを瀕死状態にする方法

- ●戦闘不能状態をフェニックスの尾で解除した直後のリュックに、ティーダが「戦う」で攻撃
- ●HPが満タンのリュックに手榴弾で攻撃(ただし、この方法だと1/4の確率でリュックが戦闘不能状態になってしまうことがある)

召喚ボンバー活用術

●召喚ボンバーの手順

召喚ボンバーとは、召喚獣のオーバードライブ技を連発するという攻撃方法。具体的には、バトル前にすべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにしておき、「召喚獣を呼び出す→オーバードライブ技で攻撃→敵の攻撃で召喚獣が倒される→別の召喚獣を呼び出す……」を、呼び出せる召喚獣がいなくなるまでくり返すのだ。

⬅召喚直後にオーバードライブ技で攻撃。敵の防御力を無視できるうえに威力も高いため、かなりのダメージを与えられる。

⬅召喚獣が倒されたあとは、別の召喚獣を呼び出して攻撃。召喚獣が倒されなかった場合は、再攻撃のチャンスを待とう。

●オーバードライブゲージの増やしかた

召喚ボンバーで消費したオーバードライブゲージは、別のバトルで、敵の攻撃を受けるか避けることで増やすのが効率的。そのときに敵を暗闇状態にしておけば、敵の攻撃でダメージを受ける可能性が減る。また、敵の属性攻撃をバファイ状態などで無効化したときもゲージは増加するので、召喚獣によってはこの方法でゲージを増やしてもいい。

⬅シヴァなら氷属性の攻撃をバコルド状態で防ぐ方法をとろう。バコルド状態になるのが遅れても、ダメージを吸収できるので安全。

●バトル回数による召喚ボンバーの強化

スフィア盤の利用や『そだてる』の使用を封印しているときでも、召喚獣の能力値はバトル回数に応じて成長する。バトルをくり返せば、それだけで召喚ボンバーのダメージ量を増やすことができるのだ(下表参照)。

■オーバードライブ技で与えるダメージ量の範囲

バトル回数	ヴァルファーレの最大HP(参考)	オーバードライブ技で与えるダメージ量(属性による変動あり)				
		ヴァルファーレ	イフリート	イクシオン	シヴァ	バハムート
0～59	725	1401～1582	1083～1223	984～1111	1440～1627	894～1009
60～89	785	2029～2291	1393～1573	1440～1627	2266～2559	1181～1333
90～119	885	2834～3200	1966～2220	2035～2298	3068～3464	1729～1953
120～149	955	2834～3200	1966～2220	2035～2298	3068～3464	1729～1953
150～179	1003	3836～4331	2966～3349	2784～3144	4052～4576	2442～2757
180～209	1127	4218～4763	2966～3349	3068～3464	4422～4993	2442～2757
210～239	1169	5527～6241	3581～4043	3705～4183	5667～6399	3020～3410
240～269	1229	7664～8654	5477～6185	5231～5906	8243～9308	4446～5020
270～299	1341	10305～11636	7418～8376	7136～8058	10796～12190	6277～7088
300～329	1465	10305～11636	7418～8376	7674～8665	10796～12190	6277～7088
330～359	1525	13495～15238	9777～11040	9464～10686	14677～16573	7943～8969
360～389	1573	14386～16245	9777～11040	9464～10686	14677～16573	7943～8969
390～419	1685	18346～20716	12594～14221	12255～13837	19398～21904	10605～11975
420～449	1785	18346～20716	13376～15104	13028～14711	19398～21904	10605～11975
450～479	1845	22978～25946	15911～17966	15553～17562	23835～26914	12955～14628
480～509	1917	22978～25946	15911～17966	15553～17562	25041～28276	13812～15596
510～539	2005	28335～31995	20821～23511	19398～21904	30276～34187	17612～19887
540～569	2053	28335～31995	20821～23511	20449～23091	30276～34187	17612～19887
570～599	2177	36131～40798	25410～28692	25041～28276	37785～42666	22059～24908
600～	2225	36131～40798	25410～28692	25041～28276	37785～42666	22059～24908

＊ダメージ量はダメージ限界突破能力がある場合のもの。七曜の武器を強化しないと、バハムート以外は9999が上限となる
＊ヴァルファーレが与えるダメージ量は「シューティング・パワー」使用時のもの
＊「ヴァルファーレの最大HP」は、バトル回数を知るための目安として掲載

封印プレイ攻略チャート

封印プレイにおいてバトルを勝ち抜くための手順を、物語の進行に沿って解説していく。なお、封印の内容はP.206を参照。

プレイをはじめる前に知っておきたいこと

- 戦う相手によっては、バトルを何度もやり直すことがあるので、セーブはこまめに行なう
- 指示している戦法はあくまでも一例で、敵の行動や召喚獣の強さによっては、指示どおりに展開しないこともある。そのときは、臨機応変に戦っていくか、リセットしてやり直す
- 攻略チャートの戦法では、合計22万前後のギルが必要。宝箱からギルを拾ったり、攻略チャート内に記されていないアイテム(不要なアイテム)を売るなどして、こまめにギルをかせぐこと
- 指示のない場面でオーバードライブ技の使用や装備の変更を行なってはいけない
- ポーション、ハイポーション、フェニックスの尾は可能なかぎり多く所持して、必要に応じて使う
- はじめてボルト=キーリカに着いたとき、「見破る」がセットされた武器を購入&装備しておくと、敵の残りHPや属性との相性がチェックしやすくなる
- 攻略チャートにおいて、キノコ岩街道で進撃の太刀を買うのは敵の先制攻撃を防ぐため、また、浄罪の水路でリターンマッチを拾うのは敵の攻撃を回避しやすくするため。どちらも絶対に必要なものではないが、装備しておいたほうが安全
- 先発メンバーをとくに指定していないときは、ティーダ、ユウナ、アーロン(進撃の太刀装備時のみ)、リュックのいずれかで構成すると、敵に先手を取られにくい
- 特定のバトルで指示している「武器交換」は、行動順番を調整するためのもの。そのときは、装備している武器を選び直すように操作すればいい
- 炎の魔石を使った攻撃は、攻撃の属性が影響しない相手なら、雷の魔石、水の魔石、氷の魔石で代用可能
- 攻略チャート内に記してある、調合「バーニングソウル」と調合「カオスグレネード」を使うためのアイテムの組み合わせは、あくまでも一例。この封印プレイでは、下記の組み合わせで実行できる

■「バーニングソウル」の調合例

炎の魔石	+	特殊スフィア、技スフィア、白魔法スフィア、黒魔法スフィア、Lv.1~4キースフィア、HPスフィア、MPスフィア、物理防御スフィア、魔力スフィア、魔法防御スフィア、リターンスフィア、フレンドスフィア、テレポスフィアのいずれか

■「カオスグレネード」の調合例

手榴弾	+	HPスフィア、MPスフィア、物理防御スフィア、魔力スフィア、魔法防御スフィア、リターンスフィア、フレンドスフィア、テレポスフィアのいずれか

ザナルカンド

BATTLE コケラくず(緑)×3
「戦う」をくり返す。

BATTLE コケラくず(緑)×5
「戦う」をくり返す。

BATTLE 「シンのコケラ:エムズ」+コケラくず(緑)×5
アーロンが「牙龍」使用後、「戦う」をくり返す。

BATTLE コケラくず(緑)×7
ティーダが「防御」、アーロンが「武器交換」を行なうと、すぐさまアーロンがタンクローリーへの攻撃を指示するので、以降はタンクローリーに「戦う」をくり返す。

海の遺跡

BATTLE サハギン×3
「戦う」をくり返す。

BATTLE ジオスゲイノ
「防御」をくり返す。

BATTLE クリック
ティーダは「スパイラルカット」のあと「戦う」をくり返す(謎の少女参戦後も)。謎の少女は手榴弾を使ったあと、敵から手榴弾を計2個盗み、さらに手榴弾による攻撃をくり返す。

サルベージ船

- ピラニアから手榴弾を計6個盗む

海底遺跡

BATTLE ピラニア(3体)×2
リュックが手榴弾を使って倒す。

BATTLE トロス
ティーダが「戦う」、リュックが手榴弾で攻撃。敵が柱の反対側に移動したら「防御」または「はさみうち」を行なう。

ビサイド村

- ショップで毒消しを10個購入
- ビサイド村から出発した直後、引き返して「シューティング・パワー」を修得

ビサイド島

- 各チュートリアルバトルでは指示どおりに行動

BATTLE ????(キマリ)
「戦う」をくり返す。
BATTLE ガルダ(1回目)
ヴァルファーレ召喚後は、「ファイア」をくり返す

●浜辺の村人から旅人の指輪[ユウナ用防具/HP+10%]を入手&装備

連絡船リキ号

BATTLE 「シン」(背ビレ)+コケラくず(青)×3
先発メンバーは、かならずキマリ、ユウナ、ティーダになる。ティーダがルールーと交代して、ルールーが「ファイア」でコケラくず(青)を倒す。ユウナがワッカと交代したあと、ワッカとキマリで1体のコケラくず(青)を「戦う」の集中攻撃で倒す。以降は、「シン」(背ビレ)に対して、ワッカが「戦う」、ルールーが「ファイア」、キマリが「竜剣」で攻撃。「シン」(背ビレ)を倒す直前に、ワッカのHPをポーションで回復しておく。
BATTLE 「シンのコケラ:エキュウ」+コケラくず(ウロコ型)×4
ティーダは「戦う」をくり返す。ワッカは「ブラインアタック」→「戦う」→「戦う」の順に攻撃をくり返す

キーリカの森

BATTLE バルサム
キマリが「竜剣」を使用したあとに逃走する。

BATTLE はぐれオチュー
先発メンバー ティーダ、ルールー、キマリ
ティーダとキマリが「戦う」、ルールーが「ファイア」で攻撃する。HPの回復と毒状態の解除は、ティーダ(キマリでも可)がアイテムで行なう。敵が眠り出したら、すぐに誰かとユウナを交代させたあと、ユウナがヴァルファーレを召喚。「ソニックウィング」の連発で敵のHPを1400以下まで減らしたら、「シューティング・パワー」を使用して倒す

●マップの左側にいる討伐隊の隊長からバファイシールド[ティーダ用防具/ピンチにバファイ]を入手(装備はしない)

BATTLE 「シンのコケラ:グノウ」+グノウの触手×2
先発メンバー ティーダ、ユウナ、ワッカ
どちらかのグノウの触手に、ティーダとワッカの「戦う」とルールーの「ファイア」で集中攻撃(ルールーはユウナとの交代で参加)。残ったグノウの触手も同じ手順で倒す。そのあと、ワッカがキマリと交代。ティーダとキマリは「戦う」、ルールーは「ファイア」をくり返す。HPの回復とステータス異常の解除は、ティーダ(キマリでも可)がアイテムで行なう。

●ルールーのオーバードライブゲージを満タンにする

ルカ

●5番ポートの宝箱から魔力スフィアを入手
●5番ポートの宝箱からHPスフィアを入手
●オオアカ屋でリタルダンド[ティーダ用武器/スロウ攻撃]を購入&装備

BATTLE アルベドボーター×2
ルールーの「サンダー」で1体ずつ倒す。なお、ルカのオオアカ屋でサンダースピア[キマリ用武器/貫通・雷攻撃]を購入&装備していれば、敵1体に対してティーダとキマリが2回ずつ「戦う」で攻撃することでも倒せる。
BATTLE アルベドボーター×2
前回と同じ。
BATTLE アルベドボーター×6
対アルベドボーター×2戦と同じ。
BATTLE アルベドシューター
ティーダとキマリが「武器交換」をしたあと、ルールーがオーバードライブ技「T・サンダー」を使用。この攻撃が1発でもクレーンに当たったら、ティーダがトリガーコマンド「クレーン」を実行。そのあと、ティーダやキマリの「戦う」で倒す。

ルカ=スタジアム

BATTLE サハギンチーフ×17
ティーダとワッカの「戦う」で1体ずつ倒す。ワッカのオーバードライブゲージが満タンなら「エレメントリール(雷マーク×3)」で攻撃するのが有効。
BATTLE ヴィーヴル
「戦う」で倒す。
BATTLE ガルダ
ワッカが「ブラインアタック」、アーロンが「パワーブレイク」を使ったあと、味方全員で「戦う」をくり返す。

ミヘン街道

BATTLE ラルド
ティーダとアーロンが「戦う」を行なう。

●中央部の兵士からLv.1キースフィアを入手
●キマリがボムから「自爆」を修得

BATTLE チョコボイーター
先発メンバー ティーダ、ユウナ、ワッカ
ティーダは敵をスロウ状態にするまで「戦う」で攻撃。敵がスロウ状態になったら、ティーダがルールーと交代。ルールーは「ファイア」をくり返す。ユウナはアーロンと交代。アーロンは「パワーブレイク」のあと「戦う」をくり返す。ワッカは「ブラインアタック」のあとキマリと交代。キマリは「戦う」をくり返す。敵の倒しかた(ふつうに倒すか、ガケから落とすか)は問わない。

●チョコボに乗って移動
●旧道北部で黄色い羽根を調べて、移動先の宝箱からリサーチャー[ワッカ用武器/雷攻撃・見破る]を入手&装備
●オオアカ屋に1001ギルを投資

キノコ岩街道

- ●ヴァルファーレとイフリートのオーバードライブゲージを満タンにする
- ●オオアカ屋で進撃の太刀[アーロン用武器／貫通・先制]を購入&装備
- ●オオアカ屋で氷神の小手[キマリ用防具／氷半減]を購入&装備
- ●司令部周辺の宝箱から静かなる腕輪[アーロン用防具／HP+5%・バーサク防御]を入手&装備

BATTLE「シンのコケラ:ギイ」+あたま+うで×2
先発メンバー ティーダ、ユウナ、ワッカ
ティーダがアーロンと交代。アーロンは「ギイ」本体に「パワーブレイク」を使う。直後に、ユウナがヴァルファーレを召喚して「シューティング・パワー」で攻撃。ヴァルファーレが倒されたあとは、イフリートを召喚して「地獄の火炎」で攻撃。2体の召喚獣が倒された時点であたまが残っている場合は、ワッカの「戦う」とルールーの「ファイア」で攻撃。あたまを倒したあとは、ルールーの「ファイア」とキマリの「竜剣」で「ギイ」本体のHPを少しずつ減らす(うで×2は無視)。ほかのキャラクターは、オーバードライブ技で「ギイ」本体に攻撃するか、味方のHPを回復していく。敵のHPが1932以下になったらキマリの「自爆」で倒す。

BATTLE「シンのコケラ:ギイ」+あたま+うで×2
シーモアは「ファイラ」であたまを倒したあと、「ギイ」本体に対して「ファイラ」をくり返す(うでは無視)。ユウナとアーロンは「防御」とHPの回復に専念。

ジョゼ街道

- ●ジョゼ街道の討伐隊員から安らぎの指輪[ユウナ用防具／完全石化防御・空き×1]を入手(装備はしない)
- ●キマリがバジリスクから「石化ブレス」を修得

幻光河

- ●南岸の道にあるふたつの宝箱それぞれからLv.1キースフィア×3を入手
- ●南岸の道の宝箱から魔法防御スフィアを入手
- ●南岸シパーフ乗り場のオオアカ屋で毒龍の腕輪[アーロン用防具／毒防御・ピンチにバサンダ]を購入&装備
- ●南岸シパーフ乗り場のショップでブラインシールド[ティーダ用防具／物理防御+5%・暗闇防御]を購入&装備

BATTLE アルベドキャプチャー
味方全員で「戦う」をくり返す。敵が浮上したときは、可能ならオーバードライブ技で攻撃。

BATTLE 宝箱→バニップ
「盗む」後の「調合」では、パワースフィア+パワースフィアなどで攻撃してボムの魂を温存する。

グアドサラム

- ●異界への参拝路の宝箱から落雷玉×8を入手

雷平原

- ●旅行公司でマップを2個、手榴弾を20個購入
- ●旅行公司から出たときにワンツが落としたサンダーシールド[ティーダ用防具／雷無効・空き×1]を入手&装備
- ●ラルヴァから月のカーテンを計9個盗む
- ●鉄巨人から光のカーテンを1個盗む

マカラーニャの森

- ●ブルーエレメントから魚のウロコを2個盗む
- ●キマイラから北極の風を1個盗む
- ●オオアカ屋で品ぞろえの確認だけ行ない、直後の選択肢で「高すぎ」を選んだあと、ソニックブレイド[ティーダ用武器／さきがけ]を購入&装備

- ●リュックのオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE スフィアマナージュ
先発メンバー ティーダ、ユウナ、ワッカ
ティーダがリュックと交代。リュックは手榴弾で攻撃したあと、敵がカウンターで使った魔法に応じた「調合」で攻撃する(アイテムの組み合わせは下表参照)。この「調合」で敵を倒せなければリセット。

■攻撃に使う「調合」の種類

敵が使った魔法	調合するアイテム	生み出される効果
ファイア	北極の風+HPスフィア	ウインターストーム
サンダー	魚のウロコ+HPスフィア	タイダルウェーブ
ウォータ	落雷玉+HPスフィア	ライトニングボルト
ブリザド	ボムの魂+HPスフィア	バーニングソウル

※HPスフィアはMPスフィアでも代用可能

マカラーニャ湖

- ●旅行公司で旅人の小手[キマリ用防具／HP+10%・空き×1]を購入(装備はしない)

●リュックとすべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE アルベドガンナー+アルベドシーラー

先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ

ティーダがリュックと交代。リュックはアルベドシーラーに落雷玉を使う。アルベドシーラーを倒したら(落雷玉で倒せなかったときはリュックが「防御」を行なったのちにワッカが「戦う」で倒す)、調合「ライトニングボルト(落雷玉+Lv.2キースフィア)」で攻撃。そのあと、ワッカがキマリがユウナと交代。ユウナはイクシオンを召喚し、「サンダラ」で敵のHPを減らしてから「トールハンマー」で倒す。

●リュックのオーバードライブゲージを満タンにする

マカラーニャ寺院

BATTLE シーモア+グアド・ガード×2

先発メンバーは、かならずティーダ、ユウナ、キマリになる。ティーダがリュックと交代して、リュックはユウナに月のカーテンを使用したあとアーロンと交代。アーロンは「防御」を行なう。ユウナはリュックと交代して、リュックが落雷玉、キマリが「自爆」でシーモアに攻撃。アーロンがユウナと交代したあと、イクシオンを召喚して、「サンダラ」でシーモアを倒す(アニマを召喚させる)。アニマ出現後、イクシオンは「サンダラ」や「トールハンマー」で攻撃。イクシオンが敵に倒されたら、召喚ボンバー(→P.207)を行なう。そのあいだ、リュックも落雷玉などで攻撃するが、トドメは召喚獣が刺すこと。アニマを倒したら、シーモアの攻撃で召喚獣をわざと倒させたあと、リュックが調合「ライトニングボルト(落雷玉+Lv.2キースフィア)」でシーモアを倒す。

マカラーニャ湖

●キマリが旅人の小手を装備
●リュックとすべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE ウェンディゴ+グアド・ガード×2

先発メンバー ティーダ、ルールー、アーロン

ティーダがウェンディゴに「戦う」で攻撃。ウェンディゴの攻撃で味方が倒されるが、そのまま放っておくこと。つぎにターンのまわってきたキャラクターがリュックと交代して、調合「カオスグレネード(手榴弾+HPスフィア)」でグアド・ガード×2を倒す。そのあと、メンバー交代でユウナを参加させてイクシオンを召喚。ウェンディゴに「エアロスパーク」を使い、敵のシェル状態やプロテス状態を解除したあと「トールハンマー」で攻撃する。以降は、召喚ボンバーを行なうが、敵の暗闇状態が解除されたら、いったん召喚獣をもとしてワッカの「ブラインアタック」で攻撃しておくと安全。

●湖底の宝箱からLv.2キースフィアを入手

サヌビア砂漠

BATTLE ズー
ルールー参戦後にバトルから逃走する。

BATTLE オートガーダー×2
バトルから逃走する。

●中央部の宝箱からLv.2キースフィアを入手
●サボテンダーからチョコボの尾を計5個盗む
●サンドウルフからスリープパウダーを計4個盗む
●ズーまたはアルキュオネからスモークボムを計20個以上盗む

●サンドウォームから黒の魔石を1個盗む
●キマリ、アーロン、リュックのオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE サンドバルサム

先発メンバー ティーダ、ワッカ、リュック

ティーダがアーロンと交代したあと、アーロンの「流星(追加入力に成功)」で敵を倒す。

アルベドのホーム

BATTLE グアド・ガード+ボム×3

先発メンバー ティーダ、ワッカ、アーロン

ティーダがリュックと交代。リュックは調合「ハザードシェル(手榴弾+マップ)」で敵を倒す。

BATTLE グアド・ガード+デュアルホーン×2

先発メンバー ティーダ、ワッカ、リュック

ティーダがキマリと交代。キマリは「石化ブレス」を使って敵を倒す。

BATTLE グアド・ガード+キマイラ×2

先発メンバー ティーダ、ワッカ、リュック

ティーダがキマリと交代。キマリは「竜剣」でキマイラから「アクアブレス」を修得したあと、「石化ブレス」を使って敵を倒す。

●メイン通路にあるふたつの宝箱からLv.2キースフィアとLv.4キースフィアを入手

飛空艇

●リュックのオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE エフレイエ

先発メンバー ティーダ、キマリ、アーロン

ティーダがリュックと交代。リュックはスモークボムで攻撃してから調合「マイティGスーパー(月のカーテン+月のカーテン)」を使う。キマリはルールーと交代して、ルールーとアーロンは「防御」を実行。リュックが自分に魚のウロコを使って戦闘不能状態になったら、アーロンがフェニックスの尾でそれを解除。以降は、味方全員で「防御」をくり返し、敵の「ポイズンブレス」を受けたら、アーロンは「リュックにフェニックスの尾を使用→自分に毒消しを使用」の順に行動してから「防御」をくり返す(ルールーの戦闘不能状態は放置)。リュックは調合「カオスグレネード(手榴弾+MPスフィア)」を使用したあと、敵が「ポイズンブレス」を使うまで「盗む」を連発。「ポイズンブレス」後の行動は前回と同じ。そして、さらに「ポイズンブレス」を受けたら、アーロンが「自分に毒消しを使用→リュックにフェニックスの尾を使用→自分にハイポーションを使用」の順に行動。リュックはトリガーコマンド「はなれる」を実行してからキマリと交代して、キマリとアーロンが「防御」やHPの回復を行ないながら、シドの「ミサイル」でダメージを与えていく。敵が「接近攻撃」をしてきたら、キマリが「自爆」を使い、アーロンとリュックが交代して、調合「トールボーイ(Lv.1キースフィア+Lv.4キースフィア)」でトドメ。

聖ベベル宮

●ティーダがバファイシールドを装備

BATTLE 僧兵×3

先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ

ティーダがリュックと交代。リュックはスリープパウダーで敵を睡眠状態にしたあと、スモークボムで倒す。

BATTLE 僧兵×2+鉄騎63型

先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ

ティーダがリュックと交代。リュックは、スリープパウダーで攻撃したあと、アーロンと交代する。アーロンは鉄騎63型を「流星(追加入力に成功)」で倒す。ワッカはティーダと交代して、ティーダが「防御」。キマリがリュックと交代して、リュックが敵に手榴弾で攻撃したあと、「リュックが味方に手榴弾を使用→ハイポーションをリュックに使用→ポーションをティーダに使用→リュックが味方に手榴弾を使用」という手順でティーダを瀕死状態にする。ティーダがバファイ状態になったら、その状態を維持したまま、アーロンとリュックが僧兵の攻撃(火炎放射)を受けて、オーバードライブゲージを増やす。そのあいだ、ティーダは、アーロンとリュックの回復に専念。ふたりのゲージが満タンになったら、ティーダが「戦う」をくり返して敵を倒す。

BATTLE 僧兵×3

先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ

ティーダがリュックと交代。リュックはスリープパウダー→スモークボムの順に使って敵を倒す。

BATTLE 僧兵×2+鉄騎63型

先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ

ティーダがリュックと交代。リュックはスリープパウダーで攻撃して、さらにアーロンと交代する。アーロンは鉄騎63型を「流星(追加入力に成功)」で倒す。ワッカがリュックと交代して、リュックはスモークボムで僧兵×2を倒す。

BATTLE 僧兵×2+岩竜99型

先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ

ティーダがリュックと交代。リュックはスモークボムを使ったあと、調合「ハザードシェル(手榴弾+マップ)」で敵を倒す。

浄罪の路

●宝箱からまどわざる指輪[ユウナ用防具/沈黙防御・混乱防御・毒防御]を入手(装備はしない)

●キマリが氷神の小手を装備

BATTLE コブシ

ヴァルファーレの「戦う」や「シューティング・パワー」で倒す

BATTLE ツバサ

バハムートの「戦う」や「メガフレア」で倒す。

BATTLE ツルギ

シヴァの「戦う」や「ダイアモンドダスト」で倒す。

浄罪の水路

BATTLE エフレイエ=オルタナ

敵にフェニックスの尾を2回使って倒す。

●宝箱からリターンマッチ[ワッカ用武器/回避カウンター]を入手&装備

グレート=ブリッジ

●イクシオン以外の召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE シーモア:異体+幻光異体

先発メンバーは、かならずティーダ、キマリ、ユウナになる。ティーダはリュックと交代。リュックは、幻光異体にチョコボの尾(→P.206)を使ったあと、調合「マイティGスーパー(月のカーテン+月のカーテン)」を使用。このあと、敵の攻撃でユウナが倒されたり、幻光異体がユウナより先に行動したらリセット(リュックのみ倒されてもかまわない)。そうならずにすんだら、ユウナはイクシオンを召喚。イクシオンの「エアロスパーク」で幻光異体に攻撃して、敵のヘイスト状態を解除する。イクシオンが「一撃の慈悲」で倒されたあと、キマリはフェニックスの尾でリュックの戦闘不能状態を解除して、さらにポーションでそのHPを回復。リュックが月のカーテンでシーモア:異体をシェル状態にしたあと(敵の魔法によるHPの回復量を減らす)、シヴァ→ヴァルファーレ→イフリート→バハムートの順に召喚ボンバーを行なう。

ナギ平原

●巡回公司でキュアアーマー[リュック用防具/オートST回復薬]を購入(装備はしない)

●中部の宝箱からLv.2キースフィアを入手

●ネビロスから毒の牙を1個盗む

●シヴァのオーバードライブゲージを満タンにする
BATTLE 護法戦機
先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ
ティーダがリュックと交代。リュックはスモークボムで攻撃したあと、ユウナと交代する。ユウナはシヴァを召喚。シヴァは「ダイアモンドダスト」を使ったあと、敵が4ターンごとに使う「ダブルアタック」に「まもる」で対処。さらに「ダイアモンドダスト」で攻撃して、敵が7ターン目の行動を終えたらシヴァをもどす。直後の「ダブルアタック」を受けた味方に、生き残ったメンバーがフェニックスの尾を使い、誰かとリュックが交代してスモークボムで攻撃。そして、参加メンバーを、ティーダ、ユウナ、ワッカに変えたあと、ユウナがシヴァを召喚して、先ほどと同様の手順で攻撃していく。このときは、状況に応じて「ブリザラ」を使い、敵に攻撃するか自分のHPを回復することも忘れずに。

ガガゼト山

BATTLE ビラン=ロンゾ+エンケ=ロンゾ
ひたすら「竜剣」で攻撃。その過程で「敵の技」を修得した(オーバードライブゲージが満タンになった)ときは、直後に「アクアブレス」を使用する。

●グレネードから炎の魔石を計70個以上盗む
●登山道の宝箱から守護の腕輪[アーロン用防具/完全石化防御・完全毒防御]を入手(装備はしない)
●オオアカ屋でやまびこそうを1個、力の記憶を2個、聖水を30個以上購入
●オオアカ屋でかばねの指輪[ユウナ用防具/魔法防御+10%・+5%・ゾンビ防御・空き×1]を購入&装備
●オオアカ屋で死龍の腕輪[アーロン用防具/HP+10%・ゾンビ防御・空き×2]を購入&装備
●オオアカ屋でヘイストアーマー[リュック用防具/ピンチにヘイスト・空き×2]を購入&装備
●登山道にあるふたつの宝箱からHPスフィアとLv.4キースフィアを入手

●すべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする
●リュックを瀕死状態にする
BATTLE シーモア:終異体+幻光祈機
先発メンバー ティーダ、アーロン、リュック
ティーダがルールーと交代。ルールーは「武器交換」のあとユウナと交代する。ユウナはヴァルファーレを召喚して「シューティング・パワー」で攻撃。ヴァルファーレが「一撃の慈悲」で倒されたあと、リュックはユウナに光のカーテンを使い、さらに調合「カオスグレネード(手榴弾+HPスフィア)」で攻撃。以降は、イクシオン→イフリート→バハムート→シヴァの順に召喚ボンバーを行なう。その過程で、リュックは炎の魔石で攻撃していくが、ユウナかリュックが倒されたらリセット。ちなみに、残りHPが35000以下になったばかりのシーモア:終異体にやまびこそうを使うと、シーモア:終異体は自分に「フレア」を使って1000強のダメージを受ける。

●水没洞の宝箱からLv.1キースフィアを入手
●ダークプリンから星のカーテンを計6個盗む
●登山洞窟の宝箱からリターンスフィアを入手
●登山洞窟の宝箱からピンチサポート[ワッカ用防具/ピンチにバコルド・ピンチにバサンダ・ピンチにバファイ]を入手&装備

●すべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする
●リュックを瀕死状態にする
BATTLE 聖地のガーディアン
先発メンバー ティーダ、ワッカ、キマリ
ティーダがリュックと交代。リュックは、スモークボム→毒の牙の順に攻撃したあとユウナと交代する。ユウナはシヴァを召喚して「ダイアモンドダスト」を使用。さらに「ブリザラ」で攻撃していき、敵の「マジカルブレス」でシヴァが倒されたあとは、ワッカがリュックと交代する。リュックが星のカーテンで敵をリフレク状態にしたのち、敵が6ターンごとに使う「フォトンウイング」を召喚獣の「まもる」で防ぎながら召喚ボンバーを行なう。

エボン=ドーム

●リュックとすべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする
●アーロンが静かなる腕輪を装備
BATTLE 魔天のガーディアン
先発メンバー アーロン、ユウナ、リュック(ユウナはメニュー画面の上から2番目に配置)
リュックが「マイティGスーパー(月のカーテン+月のカーテン)」を使い、ユウナがトリガーコマンドで敵の真うしろの足場へ移動。そして、アーロンが「武器交換」→「防御」の順に行動したあと、召喚ボンバーでダメージを与えていく。その過程で、アーロンは「防御」を行ないながら、戦闘不能状態となった味方にフェニックスの尾を使ったり、敵の「マジカルマイン」をトリガーコマンドで回避していく。リュックは炎の魔石による攻撃をくり返せばいいが、敵がアーロンのいる方向を向いているときは攻撃をしないように。

- シヴァとバハムートのオーバードライブゲージを満タンにする(ほかの召喚獣はバトル中にゲージが増加するので半分以上蓄積されていればいい)
- キマリが旅人の小手を装備
- アーロンが死龍の腕輪を装備
- リュックがキュアアーマーを装備

BATTLE ユウナレスカ第1形態

先発メンバー ティーダ、ユウナ、アーロン

ティーダがリュックと交代。リュックは「防御」のあと調合「マイティG(力の記憶+力の記憶)」を使う。ユウナは「武器交換」を行なってからシヴァを召喚。シヴァは、「ダイアモンドダスト」で攻撃し、さらに自分のHPを「ブリザラ」で回復する。敵が通常攻撃を使ったら、すぐにシヴァをもどす。アーロンは「防御」をくり返しながら、HPの回復やステータス異常の解除を行なう。ユウナレスカ第1形態は、通常攻撃と「吸収」を交互に使ってくるので(カウンターの行動をのぞく)、敵が通常攻撃を使うターンでは召喚獣を呼び出しておくことを忘れずに。以降は、リュックの炎の魔石と、シヴァの「ブリザラ」や「ダイアモンドダスト」で攻撃 そして、敵のHPを2810以下まで減らしたら、リュックが炎の魔石で倒す(召喚獣の攻撃では倒さないこと)。

BATTLE ユウナレスカ第2形態

リュックは敵から体力の薬を盗み、それをユウナに使う。さらに、体力の薬をもう1個盗んだあと、アーロンがキマリと交代。体力の薬をキマリに使い、直後にキマリとアーロンを交代させる。そのあいだ、ユウナは召喚獣を呼び出し、敵の「吸収」などですべての召喚獣のHPを残り半分以下まで減らしておく。アーロンは「防御」をくり返しながら、HPの回復やステータス異常の解除を行なう。以降は、リュックが炎の魔石で敵のHPを減らしていき、最後にユウナの防具をまとわざる指輪に変更したあと、イクシオンの「トールハンマー」で倒す(キャラクターの攻撃では倒さない)。

BATTLE ユウナレスカ第3形態

第2形態を召喚獣で倒せば、敵が最初に使う「オーバーデス」は確実に無効化できる。イクシオンが敵の攻撃で倒されたあとは、リュックが炎の魔石や「バーニングソウル(炎の魔石+Lv.1キースフィア)」で攻撃 ユウナは召喚ボンバーを行ない、アーロンは「防御」をくり返す。敵の攻撃の順番(→P.352)を踏まえて、敵が「マインドブラスト」を使うときは、味方の残りHPを700以上(シェル状態なら400以上)にしておくこと。また、「ヘルバイター」でユウナやアーロンがゾンビ状態になっても、むやみには解除せず、敵の「オーバーデス」を無効化するのに利用する。召喚ボンバーで敵を倒せなかったときは、炎の魔石を使って敵の残りHPを4248以下に減らし、メンバー交代でキマリを参加させて「自爆」で倒す。

- 飛空艇から別のエリアに移動して、すべての召喚獣のオーバードライブゲージを満タンにする
- リュックがヘイストアーマーを装備

BATTLE 「シンのひだりうで」

先発メンバー ティーダ、アーロン、リュック

ティーダがトリガーコマンド「近づく」を実行。リュックは手榴弾で味方に攻撃して自分を瀕死状態にする(リュックが戦闘不能状態になったらリセット)。ティーダはアーロンのHPをハイポーションで回復させ、アーロンは「防御」をくり返す。ティーダがトリガーコマンド「はなれる」を実行したあと、リュックが調合「バーニングソウル(炎の魔石+Lv.1キースフィア)」で攻撃。敵の攻撃でティーダとリュックは戦闘不能状態になるが、直後に飛空艇が敵から離れるので追撃の心配はない。アーロンがフェニックスの尾をティーダ→リュックの順に使い、ティーダが「戦う」でリュックのHPを減らす(瀕死状態にする)。以降は、味方全員で「防御」を行ないながらCTBウィンドウをチェック。シドのアイコンが敵のアイコンの1~2個ぶん下にある状態になったら、シドのターンがまわってくる少し前に「近づく」を実行する。接近後、リュックは炎の魔石や調合「バーニングソウル」で攻撃 ティーダは「はなれる」を実行して、アーロンは「防御」や戦闘不能状態の解除を行なう。あとは以上の手順をくり返せばいいが、敵を倒す前にリュックのオーバードライブゲージを満タンにしておくこと。

BATTLE 「シンのみぎうで」

ティーダかリュックがトリガーコマンド「近づく」を実行。接近後、リュックとユウナが交代して、召喚ボンバーで攻撃していく。ティーダとアーロンは「防御」やHPの回復に専念「シンのみぎうで」は、残りHPが16250未満になると攻撃の頻度が上がるので、その手前まで敵のHPを減らしたら、攻撃を中断する。そして、敵の「グラビジャ」で、召喚獣の残りHPを「体当たり」1回で倒れる量(700以下なら確実)まで減らしたら、そこから敵のターンが2回まわってきた直後に召喚ボンバーを再開して敵を倒す なお、敵を倒す前に、参加メンバーをティーダ、ユウナ、アーロンにしておくこと。

BATTLE 「シン」(コア)+「シンのコケラ:グナイ」

ティーダとリュックが交代。リュックは黒の魔石を使ったあと、調合「バーニングソウル(炎の魔石+Lv.1キースフィア)」で「シンのコケラ:グナイ」を倒す。ユウナとアーロンは「防御」をくり返し、リュックは自分に星のカーテンを使ってから炎の魔石による攻撃をくり返す。その過程でユウナとアーロンは戦闘不能状態になるが、どちらも放っておいていい。

- 飛空艇から別のエリアに移動して、リュックのオーバードライブゲージを満タンにする

BATTLE 「シン」(頭部)

先発メンバー ティーダ、ユウナ、リュック

ティーダがルールーと交代。ルールーは「ファイア」でユウナに攻撃。リュックは味方に手榴弾を使い、ユウナを戦闘不能状態にしたうえで自分のHPを残り25%未満(瀕死状態)に減らす。そのあと、敵に「盗む」を3回行ない、その過程でルールーは「ファイア」で自分を戦闘不能状態にする。至高の魔石を盗んだら(盗めなかったらリセット)、調合「カルテット9(至高の魔石+Lv.4キースフィア)」を使用。このとき、ユウナとルールーが戦闘不能状態になっているため、「カルテット9」の対象はかならずリュックになる。以降は、炎の魔石による攻撃をくり返して敵を倒す。なお、このバトルで至高の魔石を2個以上盗んでおくと、のちのシーモア:最終異体とのバトルがラクになる。

「シン」の体内

●悲しみの海の宝箱から妖魔の指輪[ユウナ用防具/水吸収・炎吸収・雷吸収・空き×1]を入手&装備

●ワッカとリュックを瀕死状態にする

BATTLE シーモア:最終異体

先発メンバー ティーダ、ユウナ、ワッカ

ティーダがリュックと交代。リュックは星のカーテンで自分をリフレク状態にしたあと、「盗む」を2回行なって至高の魔石を盗む。ここで至高の魔石を盗めなければリセットだが、対「シン」(頭部)戦の時点で、至高の魔石を2個以上盗んでいるときは、「盗む」を行なわずに、ユウナとワッカにチョコボの尾を使うこと。以降は、星のカーテンとチョコボの尾で、ユウナ、ワッカ、ルールーを全員リフレク+ヘイスト状態にしたあと、調合「カオスグレネード(手榴弾+HPスフィア)」で攻撃(対象が幻光天極になったときはリセット)。4個ある幻光天極に対して下図の手順で攻撃すれば、敵はリフレク状態で跳ね返された魔法でダメージを受けていく(→P.469)。シーモア:最終異体は、こちらの行動や跳ね返された魔法の対象になった回数が6回(敵の残りHPが20000未満だと3回)以上になると、つぎのターンで「デスペル」を使い、そのつぎのターンで「アルテマ」を使ってくる。そうなる前にシヴァを召喚して、敵が「デスペル」を使うターンでは、敵に攻撃するか自分のHPを回復。敵が「アルテマ」を使うターンでは、「まもる」を実行して攻撃に耐えればいい。

■幻光天極に攻撃する手順
(マークの数のぶん攻撃する)

物…ワッカの「戦う」
魔…ユウナの「ケアル」かルールーの「ファイア」

●リュック、ヴァルファーレ、シヴァのオーバードライブゲージを満タンにする

●ユウナが安らぎの指輪を装備
●アーロンが守護の腕輪を装備
●リュックを瀕死状態にする

BATTLE ブラスカの究極召喚・第1形態+ジュ=パゴダ×2

先発メンバーは、かならずユウナ、ティーダ、アーロンになる。ティーダはリュックと交代。リュックは「ユウナに月のカーテンを使用→「武器交換」→ユウナにチョコボの尾を使用」の順に行動する。直後に敵が攻撃してくるが、耐えきれるのは「ジェクトビーム」をユウナかアーロンに使ってきたときのみで、そのような展開になる確率は低め。なお、以降も含めて、味方が倒されたときはリセットすること。敵の攻撃に耐えきれたら、リュックは、HPが減った味方をハイポーションで回復する。直後の攻撃にも耐えきれたら、リュックがティーダと交代して、ティーダは「武器交換」を実行。アーロンがリュックと交代して、リュックは調合「カルテット9(至高の魔石+Lv.4キースフィア)」を使用する。「カルテット9」の対象がリュックになったら(リュック以外のときはリセット)、ユウナがイクシオンを召喚して「ためる」を実行(直後に敵から受けるダメージ量を増やし、一撃で倒されるようにする)。イクシオンが倒されたあとは、ティーダがトリガーコマンド「話す」をブラスカの究極召喚に行なう。つづいて、ユウナが「防御」、リュックがブラスカの究極召喚に落雷玉を使ってから、ユウナがシヴァを召喚して「ダイアモンドダスト」で攻撃。シヴァは敵の攻撃で戦闘不能状態になるので、すぐさまリュックが炎の魔石を使って敵を倒す。

BATTLE ブラスカの究極召喚・第2形態+ジュ=パゴダ×2

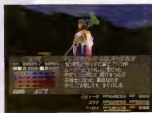
ティーダがブラスカの究極召喚に「話す」を行なったあと、リュックが炎の魔石で攻撃。ユウナが「防御」を行ない、リュックが炎の魔石で攻撃してから、ユウナはヴァルファーレを召喚して「シューティング・パワー」を使用。ヴァルファーレが敵に倒されたあとは、リュックが炎の魔石で攻撃するか、「リュックが手榴弾で攻撃→ティーダがブラスカの究極召喚に「戦う」を使う」でトドメ。

能力値を限界まで上げよう!

各キャラクターの能力値は、HPが99999、MPが9999、攻撃力や魔力などが255まで成長する。すべての能力値を限界まで上げて、最強のキャラクターを作り出そう。

能力値を限界まで上げるための手順

高い能力値を得るには、スフィア盤に設置されている成長スフィアを数多く発動すればいい。しかし、スフィア盤に最初からある成長スフィアをすべて発動しても、能力値は限界まで上がらない。限界を目指すなら、不要な成長スフィアをクリアスフィアで消し、HPスフィアや攻撃力スフィアなどの「設置スフィア」で新しい成長スフィアを置いていかなければならないのだ。

そこで問題となるのが、すべての能力値を限界まで上げるには、1084個の成長スフィアが必要となるのに対して、成長スフィアを設置できるマスは最大で751個しかないということ。さいわい、最大HPと最大MPはオートアビリティや消費アイテムでも上げられるので、それを踏まえて成長スフィアを設置していけば、すべての能力値を限界まで上げることが可能だ。

⬅オートアビリティやアイテムで最大HPと最大MPを上げれば、バトル中にかぎり、すべての能力値が限界まで到達する。

➡バトル中でないときは、最大MP以外の能力値を限界まで上げられる。いたるところに9と255の数字が並んでいる点に注目。

すべての能力値を限界まで上げる方法

能力値を限界まで上げるには、下表の個数ぶんの成長スフィアを設置&発動したあと、『HP限界突破』『MP限界突破』『HP+30%』『MP+30%』がセットされた防具を装備しよう。そして、バトル中に体力の薬や魔力の薬などを使い、最大HPと最大MPを2倍にすれば目標達成となる。

■発動する必要がある成長スフィアの個数

成長スフィア	上昇量	個数	上昇量の合計
HP	+300	128個	+38400
MP	+40	98個	+3920
攻撃力、物理防御、魔力、魔法防御、すばやさ、命中、回避	各+4	各63個	+252
運	+4	60個	+240

MP以外の能力値を限界まで上げる方法

『MP限界突破』を利用しないと、最大MPの上限は999となる。この条件下であれば、バトル中でなくてもすべての能力値を限界まで到達させることが可能。下表に記した個数ぶんの成長スフィアを設置&発動したあと、『HP限界突破』『HP+30%』『HP+20%』で最大HPを上げよう。

■発動する必要がある成長スフィアの個数

成長スフィア	上昇量	個数	上昇量の合計
HP	+300	225個	+67500
MP	+40	25個	+1000
攻撃力、物理防御、魔力、魔法防御、すばやさ、命中、回避	各+4	各63個	+252
運	+4	60個	+240

実用性を考えた能力値の上げかた

能力値のなかには、数値を限界まで上げても意味がないものがある。たとえば、すばやさの値は「さきがけ」を利用しているかぎり、負荷(→P.394)が最小になる170まで上げれば十分。また、運の値は133以上で「攻撃が確実に命中+確実にクリティカルヒット」となるため、それより上げる必要はない(その場合、命中の値も初期値のままでいい)。なお、回避可能な攻撃を確実に避けたければ、運と回避の値の合計を255以上にしておこう。

設置スフィアとクリアスフィアの入手方法

設置スフィアを集めるには、モンスター訓練場でしか戦えない敵とのバトルをくり返す必要がある。敵の強さや、能力値を上げる順番を考えると、該当するモンスターを下表の順に倒していくといい。

クリアスフィアは訓練場のオヤジから購入することでのみ入手できるが、価格が1個10000ギルもするうえに、購入には「捕獲可能なモンスターを各5体以上捕獲する」ことが条件。また、設置スフィアを落とすモンスターをすべて出現させるには、クリアスフィアの購入が可能になる条件に加えて、「鉄巨人種族に属するモンスターを各10体捕獲する」ことも必要となる。すべての能力値を上限まで上げるには、かなりの手間を要するのだ。

⬅設置スフィアを集めるには、モンスター訓練場でバトルをすることが必須。能力値を上げてから挑戦しよう。

➡クリアスフィアもモンスター訓練場で入手できる。能力値を限界まで上げるには、300個ほど使うことに。

効率的なAPのかせぎかた

成長スフィアを設置＆発動するには、それなりのS.Lvが必要だ。オートアビリティ『ドライブをAPに』と特定のオーバードライブタイプを使ってAPをかせごう。その具体的な手順は下のとおり。

■「危機」や「孤高」を使ってAPをかせぐ手順

❶モンスター訓練場でウォータプリンとバトル開始
❷「危機」利用時なら自分のHPを残り25％未満、「孤高」利用時なら仲間がいない状態にする
❸「水無効」やリフレク状態などにより、ダメージを受けない状況を作り出す
❹Ⓐボタン連打で「防御」をくり返す

■「修行」や「憤怒」を使ってAPをかせぐ手順

❶モンスター訓練場でサボテンダーとバトル開始
❷敵の攻撃でダメージを受け、「オートポーション」や「オートフェニックス」で回復することをくり返す

■S.Lvをゼロから99まで上げるのに必要な条件

オーバードライブタイプ	条件
危機、孤高	自分のターンが619回まわってくる
修行	自分の受けたダメージ量の合計が「自分の最大HPの330倍」に達する
憤怒	仲間の受けたダメージ量の合計が「仲間の最大HPの495倍」に達する

※上記の条件は、オートアビリティや「調合」で、オーバードライブゲージおよびAPの増加量を変えていない場合のもの

■設置スフィア（＋ラッキースフィア）を短時間で入手する方法

順番	入手するスフィア	落とすモンスター	敵のHP	そのモンスターを短時間で倒す方法
1	攻撃力スフィア	ジャガーノート	120万	攻撃力218（敵がアーマーブレイク状態なら151）以上で「戦う」か「クイックトリック」を連発
2	すばやさスフィア	フェンリル	85万	攻撃力153以上で「エース・オブ・ザ・ブリッツ」と「アタックリール」を1回ずつ使用
3	命中スフィア	ホーネット	62万	攻撃力171以上で「アタックリール」を1回使用
4	MPスフィア	ウィーザルシャ	9万5000	魔力138以上のアニマを召喚して「ペイン」を1回使用
5	魔法防御スフィア	一つ目	15万	攻撃力137以上で「戦う」か「クイックトリック」を2回使用
6	回避スフィア	プテリクス	10万	攻撃力151以上で「戦う」か「クイックトリック」を2回使用
7	物理防御スフィア	タンケット	90万	攻撃力213以上で「アタックリール」を1回使用
8	魔力スフィア	ジャンボプリン	130万	魔力135以上のアニマを召喚して「ヘイスト」→「スロウ」→「シェル」→「集中」×5のあと「ペイン」を連発
9	HPスフィア	アイアンクラッド	200万	魔力140以上のアニマを召喚して「ヘイスト」→「プロテス」→「はげます」×5のあと「ペイン」を連発
10	運スフィア	ヒュージスフィア	150万	攻撃力225以上で「アタックリール」を2回使用
11	ラッキースフィア	アースイーター	130万	攻撃力218以上で「エース・オブ・ザ・ブリッツ」か「アタックリール」を使用。以降は、「戦う」か「クイックトリック」を連発

※攻撃力や魔力は、敵を1ターンで倒すか、確実に99999のダメージを与えるのに必要な値
※「戦う」や「クイックトリック」は第3段階まで強化した七曜の武器を装備して、HPが満タンの状態で使用する
※「エース・オブ・ザ・ブリッツ」は追加入力成功、「アタックリール」は12回攻撃を行なうことが前提
※パワースフィア、マジックスフィア、スピードスフィアを効率よく入手する方法はP.415を参照

オーバードライブタイプをそろえよう!

最初から修得している「修行」を含め、全17種類もあるオーバードライブタイプ。計画的にバトルを行なわなければ、そのすべてを修得するのは至難のワザだ。

効率的にオーバードライブタイプをそろえる方法

オーバードライブタイプ(以下、ODタイプ)は、個々に設定されている条件を規定回数満たせば修得できる。条件が「敵を倒す」「ターンがまわってくる」といったODタイプは、シナリオを進める過程で自然に修得できるが、「敵の攻撃を回避する」「戦闘可能な味方が自分だけのときにターンがまわってくる」などが条件のODタイプは、ただ戦っているだけでは修得するのが難しい。そこで、「修行」以外のすべてのODタイプについて、効率的かつ手軽に修得するための手順を解説していこう(いずれも、基本的に飛空艇入手後における修得を想定している)。

なお、「条件を何回満たすと修得するか」は、キャラクターごとに決まっており、同じODタイプでも修得のしやすさが異なる(→P.220)。

闘志

修得条件 アイテムやオーバードライブ技以外の攻撃で、敵にダメージを与える

ひたすら『戦う』をくり返すのが手っ取り早い修得方法だ。そこで、ある属性を吸収するモンスターに対して、倒してしまわない程度に『戦う』でダメージを与えたあと、吸収する属性の攻撃をほかの味方が行なって敵のHPを回復させよう。これをくり返せば、◎ボタンを連打するだけで、敵を倒すことなく延々と『戦う』が実行可能だ。

憤怒

修得条件 敵の攻撃で、自分以外の味方がダメージを受ける

自分以外の味方に対して、敵が攻撃してくるのを待つしかない。味方に『かばう』や『挑発』を使わせておくと効率的だ。また、自分を含めた味方がダメージを受けたら、こまめにHPを回復させること。このとき、武器に『炎攻撃』、防具に『炎吸収』というように、同じ属性の『○攻撃』『○吸収』がセットされた武器と防具を装備し、自分自身に『戦う』を行なえば、MPやアイテムを消費せずにHPが回復できることを覚えておきたい。

慈愛

修得条件 自分以外の味方のHPを回復させる

MPを消費しない『祈る』をくり返すのが最良の策だろう。ただし、HPが満タンの味方に向かって回復行動を行なっても、「HPを回復させた回数」にはカウントされない。敵からの攻撃でダメージを受けつつ、『祈る』を使っていくようにしよう。ちなみに、『祈る』によって一度にふたりの味方のHPを回復させると、HP回復を2回行なったと見なされる。

←戦闘不能状態を解除したときも、「HPを回復させた回数」として数えられる。

策略

修得条件 敵に、不利なステータス異常(睡眠、沈黙、暗闇、毒、石化、スロウ、ゾンビ、各種ブレイク、おどす、挑発、死の宣告の各状態)を発生させる

オススメなのは「①キャラクターAが『挑発』を行なう→②つぎのAのターンで別のキャラクターと交代→③すぐにAと交代→①にもどる」という手順。②の時点で、敵の挑発状態が解除されるため、再度同じ敵を挑発状態にできるのだ。また、ステータス異常を発生させるオートアビリティがセットされた武器を装備して『戦う』をくり返す、という手もある(発生したステータス異常を『戦う』で解除できる『睡眠攻撃改』がベスト)。

←『○○攻撃改』を利用する場合、敵が吸収する属性も付加しておくと、相手を倒さずに何度も攻撃が可能。

窮地

修得条件 **敵の攻撃で、不利なステータス異常(睡眠、沈黙、暗闇、毒、スロウ、混乱、ゾンビ、死の宣告の各状態)が発生する**

最良なのは、時間経過で自然に解除されるステータス異常(睡眠、沈黙、暗闇、スロウ)を、敵に発生させてもらう方法。フンゴオンゴ、スコルなどが狙い目だ。『オートST回復薬』がセットされた防具を装備し、オチューや霊堂僧兵(ライフル)といった、毒やゾンビ効果を持つ攻撃をしてくる敵と戦ってもいい。「憤怒」の項で説明したように、武器と防具にオートアビリティをセットし、自分を『戦う』で攻撃してHPを回復できるなら、サンドバルサムを相手にするのがオススメ。

華麗

修得条件 **敵の攻撃を回避する**

武器に『回避カウンター』と『炎攻撃』をセットして、ボムと戦おう。この敵は、巨大化していなければ物理攻撃しか使ってこないため、『回避カウンター』の効力で攻撃を確実に回避可能。回避したキャラクターは反撃を行なうものの、ボムは炎属性を吸収するので、ダメージは与えない。そのまま放っておくだけで「華麗」を修得できる。

←「回避カウンター」がない場合は、命中率が低いバルサムの『タネ大砲』やズーの通常攻撃(着地時)を回避するといい。

悲哀

修得条件 **敵の攻撃で、自分以外の味方が戦闘不能状態になる**

味方がふたりとも戦闘不能状態になったら、バトルから逃げる。その時点で味方のHPは1に回復するので、すぐにつぎのバトルに挑み、同様のことをくり返そう。フェニックスの尾が大量に必要になるが、『オートフェニックス』のセットされた防具を装備しておけば、逃げる手間がはぶける。

←敵が使ってくる攻撃の属性を無効化もしくは吸収できる防具を装備しておけば、自分が戦闘不能状態にならずにすむ。

凱歌

修得条件 **敵を倒す**

とくに効率的な修得方法はない。しいてあげれば、一撃で倒せる弱いモンスターを相手にすることくらいだ。『さきがけ』や『先制』を利用するのも忘れずに。ちなみに、対シーモア戦後からマイカ消滅イベントまでのあいだにマカラーニャ寺院へ入ろうとすると、追っ手が出現する。彼らに追いつかれるとバトルになるので、それを利用して敵を倒しまくるのもいいだろう。

←立っているだけで、どんどんバトルになる。いちいち歩いてエンカウントする必要がないわけだ。

英雄

修得条件 **最大HPが、1万以上もしくは想定ダメージ量(防御力を無視したときの『戦う』によるダメージ量。攻撃力より魔力のほうが高い場合は、魔力を攻撃力としてあつかう)の20倍より高い敵を倒す**

『即死攻撃改』『石化攻撃改』などをセットした武器を装備して、オメガ遺跡で『戦う』や『技』を使って敵を倒すといい。オメガ遺跡には、最大HPが1万以上であるうえ、石化や即死効果に耐性がない敵が多く出現するので、好都合なのだ。

盤石

修得条件 **特定のステータス異常(バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレクの各状態)で敵の攻撃を軽減または無効化する**

もっとも簡単なのは、『ピンチにバ○○○』のセットされた防具を装備し、それに対応した属性の攻撃しかしてこない敵とエンカウントして『防御』をくり返す方法。残りHPが25%未満になれば、オートアビリティの効果が発動し、敵からの攻撃をすべて無効化できるのだ。敵が魔法しか使ってこないのならば、リフレク状態で代用も可能。

←プリン種族やエレメンタル種族には、特定の属性の魔法しか使ってこない種類が多い。こいつらが狙い目だ。

勝利

修得条件 参加メンバーにいる状態で、バトルに勝利する

これも「凱歌」と同じく、ビサイド島などに出現する弱いモンスターを相手に、バトルをくり返す方法がラクだろう。敵を全滅させるときに参加していればいいだけなので、修得させたいキャラクターが攻撃を行なう必要はない。

恥辱

修得条件 『逃げる』や『とんずら』で、バトルから逃走する

とにかく『とんずら』を行なう。『とんずら』を使用できるキャラクターに、『さきがけ』がセットされた武器を装備させておくと安全。「恥辱」は、ほかのODタイプにくらべてノルマ数が極端に大きいので、根気よく回数を重ねていこう。

←アーロンが「恥辱」を修得するためのノルマ数は1000。全ODタイプを通して、もっとも大きいノルマ数だ

対峙

修得条件 自分にターンがまわってくる

「盤石」と同じ方法が、そのまま「対峙」にも流用できる。ほかには、マジックポットとエンカウントして『防御』をくり返すという方法もオススメ。

←「防御」をくり返しているだけで、つぎつぎにターンがまわってくる。ヘイスト状態だと、なお効率的

苦闘

修得条件 特定の不利なステータス異常(「窮地」と同じもの)が発生しているときに、自分にターンがまわってくる

基本は「対峙」や「盤石」の修得方法。実行時には、白魔法『スロウ』などを使用し、修得させたいキャラクターをスロウ状態にしておこう。白魔法で発生させたスロウ状態は、時間経過によって解除されることはない。つまり、そのあとは『防御』をくり返すだけで「苦闘」を修得できるわけだ。

危機

修得条件 残りHPが最大値の25%未満(瀕死状態)のときに、自分にターンがまわってくる

残りHPを25%未満にしたあと、「対峙」や「盤石」の項にある方法を実行すればOK。このとき、同時にスロウ状態になっておけば、「苦闘」の修得を並行して進めることができる。

孤高

修得条件 味方が自分ひとりのとき、もしくは自分以外の味方全員が石化か戦闘不能状態のときに、自分にターンがまわってくる

これも「対峙」「盤石」の項にある方法がベースとなる。自分以外のふたりが『逃げる』でバトルから離脱したあとに、前述の方法で『防御』をくり返せばいい。もちろん、「苦闘」や「危機」の修得を同時に目指すことも可能。オーバードライブタイプのコンプリートを目指す場合、この3つのODタイプを並行して修得すると、効率が良くなる。

←「対峙」や「盤石」まで含めれば、ほとんど同じ手順で5つのODタイプを修得することができるわけだ。

ODタイプ修得のためのノルマ数

各キャラクターがODタイプを修得するために必要なノルマ数(=修得条件を何回満たすと修得するか)は、それぞれ以下のように決まっている。

名前	ノルマ数						
	ティーダ	ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック
闘志	150	200	160	300	120	100	140
憤怒	300	240	100	100	100	220	100
慈愛	80	60	110	170	100	200	70
策略	75	100	80	75	60	110	90
窮地	100	80	100	110	130	120	90
華麗	250	200	200	300	130	200	200
悲哀	100	80	100	150	100	120	90
凱歌	100	110	90	130	120	80	100
英雄	50	50	50	70	45	40	50
盤石	120	110	120	120	120	120	120
勝利	120	150	160	200	120	200	140
恥辱	600	900	400	980	700	1000	450
対峙	600	500	350	480	300	450	320
苦闘	120	100	110	130	100	160	125
危機	170	90	140	150	200	260	110
孤高	60	180	110	45	90	35	170

最速でオーバードライブタイプをそろえる方法

ここまでに紹介した方法を実行すれば、全オーバードライブタイプを修得するのは、それほど難しくはないはずだ。そこで、さらなる目標として「ティーダがすべてのオーバードライブタイプを最速のタイミングで入手する」ことに挑戦してみよう。下にまとめたのが、目標達成までの事実上の最速手順だ。ODタイプによっては、かなりシビアな条件をクリアしなければならないが、いずれも達成は可能。前ページまでに紹介した方法を応用して、最速コンプリートを目指そう。

1 ザナルカンド・対コケラくず(緑)戦

- アーロンを戦闘不能状態、ティーダを瀕死状態にしたあと、「防御」をくり返すことで「対峙」「危機」「孤高」を修得
- バトルが進行したあと、うしろにいるコケラくず(緑)を倒しつづけることで「闘志」「凱歌」を修得

最初に出現するコケラくず(緑)×3は攻撃してこないので、「防御」をくり返して3つのODタイプを修得。3体を倒してバトルが進行すると、今度はコケラくず(緑)×5に囲まれるが、攻撃してくるのは最初の1回のみ。無限に出現するうしろの2体を倒すことで、ふたつのODタイプを修得してしまおう。

←「対峙」「闘志」「凱歌」は、ここで無理に修得しなくても、のちのち自然に修得できる。

2 サルベージ船・対ピラニア戦

- ピラニアとのバトルを何度も行なうことで「勝利」を修得
- サルベージ船・甲板にいるアルベド族からもらったポーションでリュックのHPを何度も回復させることで「慈愛」を修得
- ピラニアの攻撃を何度も回避することで「華麗」を修得
- ピラニアから何度も逃げることで「恥辱」を修得
- ピラニアの攻撃で何度もリュックが戦闘不能状態になることで「憤怒」「悲哀」を修得
- ピラニアに何度も「挑発」を使用することで「策略」を修得

ポーションは、「海中までもぐったあと、甲板にもどる」をくり返すたびに入手可能。「悲哀」「憤怒」の修得プロセスは、「恥辱」と並行して行なうといい。「恥辱」は、「とんずら」が使えるようになってから修得したほうが効率的だ。なお、「挑発」を修得するにはS.Lvを18も上げなければならない(APは1526必要)。さすがにピラニア相手ではツライので、少し先送りにしても可。

3 ビサイド島・対ディンゴ戦

- ディンゴの攻撃を何度も受けることで「窮地」「苦闘」を修得

ディンゴの攻撃で睡眠もしくは沈黙状態になる確率は、約20%。時間はかかるものの、「窮地」と「苦闘」を修得することは不可能ではない。

4 ビサイド島・対ウォータプリン戦

- 白魔法「バウォタ」を利用し、ウォータプリンの「ウォータ」を何度も無効化することで「盤石」を修得

ユウナが「バウォタ」を修得するには、S.Lvを4上げなければならない。しかし、その程度なら、ビサイド島で戦っていればすぐに達成できるはずだ。

5 キーリカの森・対はぐれオチュー戦

- エンカウント後にティーダが「毒ツメ」を受けたら「とんずら」を使用、という手順をくり返すことで「窮地」「苦闘」「恥辱」を修得

これ以前に「窮地」「苦闘」「恥辱」を修得していれば、必要のない作業。しかし、それら3つのODタイプをなるべく早いタイミングで、かつ効率良く修得する最善の方法が、この手順なのだ。時期よりも効率を重視するなら、ここで修得するようにしよう。

←ティーダ以外のふたりが「逃げる」を行なえば、かならずティーダに攻撃してくる。

6 キノコ岩街道・対ガルダ(C)戦

- ガルダ(C)を何体も倒すことで「英雄」を修得

ティーダの攻撃力と魔力がどちらも17以下ならば、ガルダ(C)を50体ほど倒した時点で「英雄」を修得可能。ただし、そのためにはスフィア盤でわざと成長させないでおく必要がある。

IV ULTIMANIA式遊びかたの提案

とにかくギルをかせごう!

改造で強力な装備を作りたい→それには大量のアイテムが必要→「わいろ」で入手するしかない→先立つものはギル、ということで、頭を使って金持ちを目指そう。

初級編:バトルをくり返してかせぐ

ギルをかせぐ手段としてもっともシンプルかつストレートなのは、モンスターとバトルを行ない、戦利品としてギルを獲得したり、敵が落としたアイテムをショップに売って代価を得るという方法。難しい知識は必要なく、ただ戦っていればいいというお手軽なものだ。以下に、効率よくギルをかせげるモンスターを紹介しておこう。

アルベドボーター

ルカでユウナが誘拐されているあいだ、ルカ港の2~4番ポートではアルベドボーターとのランダムエンカウントが発生する。ここでバトルをくり返し、戦利品のハイポーションやエクスポーションを集めて1番ポートにいるオオアカ屋に売ると、それぞれ1個につき125ギル、250ギルになるのだ。同時に、1体倒すごとに85ギルを獲得可能。

←ルールーたちと合流し、一度4番ポートへ行ったあとならば、アルベドボーターと何度でも戦える。

サボテンダー

サヌビア砂漠に出現するサボテンダーは、ほぼ確実に装備を落とす。そのなかでも、『先制』『歩くとHP回復』『歩くとMP回復』などがセットされたものは、高値で売れる場合が多い。サブイベント『サボテンダーの里』終了後に、サボテンダーの出現確率が高い地域(サボテンダーの里)でバトルをくり返すといいだろう。なお、攻撃手段としては、ドリームパウダーなどのアイテムを使ったり、召喚獣に戦わせるのがオススメ。

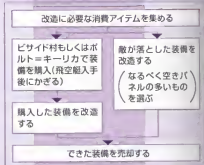
ミミック

オメガ遺跡で戦えるミミックからは、倒したときに5万ギルも獲得できる。さらに、オートアビリティ『ギル2倍』を利用すると、1回のバトルで10万ギル以上の利益が得られるのだ。『ギル2倍』は、リュック用の七曜の武器であるゴッドハンドを第3段階まで強化すれば、改造を利用せずに入手可能。

上級編:改造を利用してかせぐ

少ない労力で莫大な利益を目指すなら、装備の改造を活用しよう。右図のように、バトルでアイテムを集め、高値で売れる装備を改造で作る、という手順をくり返せばいい。装備の価格は、①セットされているオートアビリティの種類、②アビリティパネルの数、③空きパネルの数によって決まる。②と③は、パネルの数が多いほど高値になりやすいので、その点を考慮して改造する装備を選ぶこと。なお、右ページでは、売値が高い装備をなるべく手軽に改造で作りたいときに戦うといいモンスターを紹介している(解説はいずれも、改造する装備を飛空艇入手後にビサイド村かボルト=キーリカで買うことが前提)。

■改造でかせぐ手順

改造に必要な消費アイテムを集める
↓
ビサイド村もしくはボルト=キーリカで装備を購入(飛空艇入手後にかぎる) → 購入した装備を改造する
または
敵が落とした装備を改造する(なるべく空きパネルの多いものを選ぶ)
↓
できた装備を売却する

ラルヴァ&鉄巨人(雷平原)

ラルヴァから月のカーテンを合計8個盗み、ボルト=キーリカで買った防具を改造して『ピンチにシェル』をセット。これで装備1個につき5531ギルの利益が見こめる。同様にして、鉄巨人から盗める光のカーテンも、8個で防具に『ピンチにプロテス』をセットでき、月のカーテンの場合と同額の利益を得ることが可能だ。

サボテンダー(サヌビア砂漠)

サボテンダーから盗めるチョコボの尾は、6個で武器に『先制』を、20個で防具に『ピンチにヘイスト』をセットできる。ビサイド村で買える武器に『先制』をセットすれば6356ギルの利益。ボルト=キーリカで買える防具に『ピンチにヘイスト』をセットすれば35531ギルの利益だ。チョコボの尾は、雷平原のサボテンダー?から盗んでも可。

アシュラ(ガガゼト山)

生命の泉を3個集めれば、防具に『MP+10%』がセットできる。ボルト=キーリカで買った防具に『MP+10%』をセットして売却すると、最終的な利益は9281ギル。生命の泉は、ガガゼト山で出現するアシュラから盗むのが効率的だろう。

アダマンタイマイ(『シン』の体内)

アダマンタイマイからは、いやしの水を盗むことが可能。これを合計4個入手し、ビサイド村で武器を購入して『薬の知識』をセットすると、装備1個ごとに8606ギルの利益が見こめる。また、この敵からはレア(低確率)で体力の薬を盗める場合もあるが、これを4個集めて、ボルト=キーリカで買った防具に『オートポーション』をセットすれば、20531ギルの利益が出るのだ。

⬅アダマンタイマイが相手なら、盗んだアイテムが通常のものであれレアのものであれ、効率のよいギルかせぎができる。

モルボルグレート(『シン』の体内)

モルボルグレートからレアで盗める魔力の秘薬は、1個使うだけで防具に『MP+30%』をセット可能。ボルト=キーリカで買った防具を改造して売れば、31781ギルの利益になる。事前に、レミアム寺院の『チョコボレース』でもらえるペンデュラム×30を使って、『盗む』を行なう人物の防具に『レアアイテムのみ』をセットしておこう。

メチーエ(オメガ遺跡)

メチーエからは、レアで体力の秘薬を盗める。ボルト=キーリカで防具を買い、体力の秘薬を1個使って『HP+30%』をセットすると、26156ギルの利益を得ることが可能。モルボルグレートが相手だと全滅の心配があるなら、この方法を使おう。

カトブレパス(モンスター訓練場)

ガガゼト山の魔物(全12種類)を捕獲すると、モンスター訓練場にカトブレパスが出現。この敵からは回復の泉×3が盗める。回復の泉を12個集め、ボルト=キーリカで買った防具に『ピンチにリジェネ』をセットして売却すれば、35531ギルの利益になるのだ。また、レアで盗めるのが体力の秘薬なので、メチーエの項と同じ方法も実行できる。ただし、1回のバトルにつき6000ギルが必要。

⬅倒す必要はないので、キャラクターをさほど成長させていなくても実行することが可能だ。

ネムリダケ(モンスター訓練場)

キノコ種族の3種類を5体ずつ捕獲すると、モンスター訓練場にネムリダケが出現。この敵が落とすテレポスフィア1個を使って、ボルト=キーリカで買った武器に『回避カウンター』をセットすれば、25937ギルの利益となる。一撃で勝てるくらいにキャラクターが成長してから実行しよう。なお、1回のバトルにつき8000ギルが必要。

売却価格を上げるための豆知識

右記のケースならば、装備を改造すると売値がかならず上がる。該当する場合は、必要ないアイテムを使ってアビリティをセットしてから売るようにしよう。また、1個の装備に2種類のアビリティをセットして売るよりも、そのアビリティを別々の装備にセットして売るほうが、利益は大きくなることも覚えておきたい。

■売る前に改造したほうがいいケース

- ●空きパネルが1個しかない場合
- ●アビリティパネルが2個もしくは3個で、すべてが空きになっている場合

ブリッツボールで最多得点に挑もう！

ブリッツボールの試合でいったい何点まで取れるのか。いざ挑戦してみると、自分のチームと対戦相手の両方について考える必要があり、意外に奥が深い。

自分は強く、相手は弱い状態で対戦を挑む

ブリッツボールで1試合最多得点を狙う場合は、1点を取るためにかかる時間を極限まで短くすることが不可欠。そこで、右記のような、もっとも短時間で得点できる方法を実践しよう。つまり、ボールを持った直後にフィールドの中央付近からシュートを打っても、確実にゴールが決められるだけの選手をそろえればいいわけだ。

ただし、右記の方法が実践できるレベルまで自軍の選手を成長させるときに、ふつうに試合数を重ねてEXPをかせいでいたのでは、あまり効率がよくない。自軍の選手が成長すると同時に敵軍の選手も成長してしまうため、シュートの成功率や敵からボールを奪う確率がなかなか上げられないからだ。自軍の選手だけが強くなっていて、ほかのチームの選手はほとんど成長していない……そんな理想的な状況を作るには、下項のような手順を踏めばいい。「トーナメント戦では、試合を行なっていないチームの選手はいっさい成長しない」というシステムを利用するのだ。

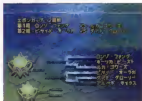
■もっとも短時間で得点する方法

●ブリッツオフで自軍ボールになったとき
ボールをつかんだ選手(MF)が行動可能になったら、その場からシュートを打つ(1点あたりの所要時間：約15秒)

●ブリッツオフで敵軍ボールになったとき
敵のMFとエンカウントしてボールを奪ったあと、その場からシュートを打つ(1点あたりの所要時間：約22〜33秒)

1試合最多得点を狙うための下準備

「自分のチームは強く、相手のチームは弱い」というプレイデータを作成するときは、右のような手順を実行しよう。これなら、最多得点を狙う試合での対戦相手にできるだけ試合をさせずに(＝EXPを獲得させずに)、自分のチームだけがEXPをかせげるのだ。十分に選手が育つ前に2回戦を終えてしまった場合は、決勝戦や3位決定戦で再挑戦すればいい。

なお、選手間でパスをまわすときは、ふたりの選手が密接した状態で行なったほうが、短時間でボールをまわすことができるため、効率よくEXPがかせげる。

←たとえば、相手をキーリカ・ビーストにするなら、トーナメント戦の組み合わせがこの形になるまでリセットをくり返す。

■下準備の手順

❶ミヘン街道に到着してから一度も試合をしていない状態、あるいはデータリセットを行なった直後の状態のデータを用意する

⬇

❷トーナメント戦をはじめて、ビサイド・オーラカがシードで、なおかつ「最多得点を狙うときの対戦相手にする予定のチーム(次ページ参照)」が1回戦敗退、という状況を作る

⬇

❸2回戦で、同点の状態を維持したまま、味方の選手間でパスをまわしつづけてEXPをかせぐ

⬇

❹自軍の選手が十分に成長したら、試合を終わらせる(勝敗は問わない)。このとき、「対戦相手にする予定のチーム」のKPがLv3以上になっていないことを確認し、プレイデータをセーブする

■自軍の選手、および対戦相手の選考基準

自分のチームでどの選手を使うか、そして対戦
手をどのチームにするかということも、より多
の点を取るうえでの重要なファクターとなる。
ススメは、自分のチームのFWにアニキとタツ、
にリーナを配置し、対戦相手をキーリカ・ビー
ヽにするというものだ。

対戦相手に適したチーム

対戦相手を選ぶうえでの条件は下記の3つだが、と
に重要なのがKPの能力。CAが低いのに加え、Lv3
未満かどうかも要チェックだ。Lv3以上だとアビリテ
が使用可能なので、「キッパワー」や「スティックグ
ラブ」を装備される恐れがある。それらが発動すると、
出が入るぶん時間をロスしてしまうのだ。

■対戦相手に適したチームの条件

- ●KPがLv3未満で、なおかつCAが低い
- ●MFは、PSよりもPHのほうが高い(＝ブレイクスルーを多用する／下項参照)
- ●MFのSPDが60前後(低すぎるとエンカウントするまでに時間がかかるため)

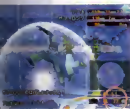
自分のチームの編成

実際に試合で働くことになるのは、FWふたりとMFの3人だけなので、DFふたりとKPはどんな能力でもかまわない。左ページの方法で選手を育てるときも、FWふたりとMFだけ育てておけば十分だ。

■ポジション別・最多得点を狙うために必要な能力

ポジション	必要な能力
MF	ブリッツオフでボールをつかんだあとにその場からシュートを打ち、確実に決められるだけのSTが必要(最低36以上)。ただし、「きょうけん」を持っているなら、STはその半分でいい。
FW	ブリッツオフで敵軍ボールになったとき、敵のMFから確実にボールを奪い、すかさずその場からシュートを決められることが最低条件。よって、STが高いだけでなく、敵からボールを奪うために必要なATとCUも、ある程度の高さが要求される。また、シュートを打つ直前に敵とエンカウントしてしまう可能性があるので、PHも高いほうが望ましい。

■いざ実戦――目指せ! ハーフで14点

狙いどおりのプレイデータが完成したら、さっ
く試合に挑もう。右記の戦法を使えば、理論上
ハーフ5分間で14点、1試合で28点も取るこ
が可能だ。ただし、実際に取れる点数は、敵軍
ールのとき、敵のMFがどのような行動をとる
によって、大きく変わる。具体的に言うと、敵
こちらの選手をブレイクスルーで突破しようと
た場合なら、エンカウントしてからこちらがボ
ルを奪うまで試合時間が進まない。しかし、パ
やシュートを行なってきた場合は、敵の動作中
試合時間が進むため、10秒以上のロスとなっ
まう。つまり、1試合に何点取れるかは、敵
MFがブレイクスルーを狙ってくれるかどうか
かかっているというわけだ。

←20点以上取るには、技術だけでなく運の強さも要求される。ちなみに写真の点数(22点)は、本書スタッフの最高記録だ。

■試合での具体的な手順

●ブリッツオフで自軍ボールになったとき

自軍のMFが行動可能となる前から◎ボタンを押しっぱなしにしておき、ウィンドウが開いたらシュートを打つ。

●ブリッツオフで敵軍ボールになったとき

敵軍のMFは、ボールをつかんだあとに前進してきて、勝手に自軍の選手とエンカウントするので、タックルやカットでボールを奪う。

⬇

自軍の選手が行動可能となる前から◎ボタンを押しっぱなしにしておき、すぐにシュート。敵とエンカウントした場合は、ブレイクスルーで突破したあとにシュートを打つ。

◁…自軍の選手 …敵軍の選手 ◁…ボールを持っている選手

VI ULTIMANIA式遊びかたの提案

チョコボ訓練で究極タイムに挑戦しよう！

ナギ平原で挑戦できる4種類の『チョコボ訓練』では、最高タイムが記録される。スピラ最高のチョコボ乗りを目指して、記録の限界に挑戦してみよう。

提案マトリクス
ストイック
お遊び
実用
お手軽

『ふらふらチョコボ』で最速タイムを出す

チョコボが勝手に方向転換する『ふらふらチョコボ』で最速タイムを目指す場合、テクニックよりも運が問題になる。記録に挑戦するときは、チョコボがあまり方向転換をせず、できるだけ直進してくれることを祈ろう。オススメの攻略法は右記のとおり。この方法だと、走る距離は少し長くなるものの、コースと平行に走りやすいので、結果的にタイムを縮めることが可能なのだ。

⬅蛇行せず、コースに対して平行に走らせるのが最重要課題。運と反射神経がカギをにぎる。

■最速タイムを出すオススメの方法

❶スタートしたら左右どちらかへ向かい、コース端の風船に沿って走らせる
❷チョコボが向きを変えたら、風船の並びと平行になるように軌道修正する
❸風船が途切れたら、チョコボ屋と立っているチョコボのあいだを通るように進路を変える

『よけよけチョコボ』で最速タイムを出す

『ふらふらチョコボ』とちがい、ランダムの要素はないので、チョコボの操作テクニックが、そのままタイムに直結することになる。飛んでくるボールのパターンを覚えて、毎回ベストの操作ができるように心がけたい。

この訓練では基本的に、3個連続でボールが飛んでくる(これを1セットとする)。ボールにヒットせずに走っていけば、3セット(計9個)のボー が飛んできたあと、単独で飛んでくる10個目のボールを避けた直後にゴールすることが可能だ。

3個連続で飛んでくるボールを避ける場合、 個目のボールを左右どちらかに避けたあと、同じ方向へ走りつつ残りのボールを避けるよりも、途中で方向転換してボールのあいだを横切ると、時間短縮につながる。このとき、2〜3個目のあいだを横切るのが基本だが、コースの端寄りを走っているときは、1〜2個目のあいだを横切るほうがいいこともある。どちらにするかは状況によって判断しよう。ボールを避けたあとは、コースと平行に走るように微調整するのを忘れずに。

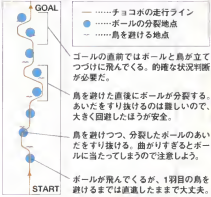
➡最初の1セットを避けるのが、もっとも難しい。方向を変えるタイミングを覚えよう。

⬅最速のペースで走ってくれば、11個目のボールに当たる直前(もしくは当たると同時)にゴールが可能。

『もっとよけよけチョコボ』で最速タイムを出す

3番目の訓練では、上空で分裂して四散するボ　と　チョコボへ突進してくる鳥の両方を避け　ければならない。最速で走った場合、ゴールするまでに飛んでくるのは、ボールが8個と鳥が7　これらが飛んでくるタイミングは毎回同じな　で　まずはそれを覚えよう(ただし、1度でも当たると、以降のタイミングは変わってしまう)。

基本的に、コースを直進していれば、分裂した　ールには当たらないで通過できる可能性が高　逆に、鳥は左右に避けないと確実に当たって　まう。そのため、ボールよりも鳥を避けるほうを重視したほうがいいだろう。

　お、右に示したのが、最速タイムを出すため　イン取りの一例。あくまでも目安ではあるも　このように走れば、少なくとも11秒台中　記録を出すことは可能だ。

⬅分裂したボールは、そのあいだをすり抜けるのが理想的な避けかた。鳥が飛んできていないときは、確実にすり抜けていこう。

■最速タイムを出すためのライン取りの一例

GOAL

START

―― ……チョコボの走行ライン
● ……ボールの分裂地点
～ ……鳥を避ける地点

ゴールの直前ではボールと鳥が立てつづけに飛んでくる。的確な状況判断が必要だ。

鳥を避けた直後にボールが分裂する。あいだをすり抜けるのは難しいので、大きく回避したほうが安全。

鳥を避けつつ、分裂したボールのあいだをすり抜ける。曲がりすぎるとボールに当たってしまうので注意しよう。

ボールが飛んでくるが、1羽目の鳥を避けるまでは直進したままで大丈夫。

本書スタッフのベストタイム

0:11:3

『とれとれチョコボ』で“最遅”タイムを出す

　れとれチョコボ』では、風船を取ることでタ　がマイナスされるため、最速タイムを目指し　秒で頭打ちになってしまう。そこで趣向を　この訓練だけは“最遅”タイムに挑戦し　。その場合、鳥に当たった回数×3秒が　時のタイムに加算されることを考えると、　を取らず、鳥に当たりまくって、タイムオ　2分)寸前にゴールする」のが、理想の走　言える。基本的に、鳥に当たって3秒た　ぎの鳥が画面上に出現するので、蛇行を　なるべく時間をかけてコースを進むよ　は、多くの鳥と当たることができるのだ。　ゴールして(=画面に「GOAL!!」と表示　画面上のTIME表示が消えたあとも、チョ　4~0.8秒間走りつづける点には注意。　このときも内部的にはタイムの計測はつ　その間に2分を超えるとタイムオー　てしまうのだ。ゴールするときには、　グを考慮に入れて時間を調整しよ　みに、ゴール後に表示されるタイムには、　消えた瞬間のものが採用される。

⬅十分に時間をかけて走っていけば、ゴール前に10羽の鳥と当たることが可能。

➡ゴール直前の地点で、方向キーを左へ入れっぱなしにすると足踏み状態になる。これでタイムを調節しよう。

本書スタッフのワーストタイム

2:29:1

(鳥10羽)

VII ULTIMANIA式遊びかたの提案

すべての選択肢を選んでみよう!

「あのとき別の選択をしていたら、どうなったんだろう?」。プレイ中に何度も感じる疑問を解消するためにも、すべての選択肢を選び、その後の展開を見てみよう。

選択肢のタイプわけ

すべての選択肢は、下記のような3つのタイプに分類することができる。これらのうち、一番のネックとなるのがタイプA。なぜなら、ほかの選択をしたときの展開を見るには、リセットしてやり直さなければならないからだ。つまり、一度のプレイで全選択結果を見るのは不可能ということ。根気よく、何度もプレイする必要があるのだ。

←タイプAの選択肢のなかには、エンディングに影響を与えるようなものもある。

タイプA

一度しか出現しない

どれを選んだ場合でも、再度出現することがない選択肢。選択肢が出る直前にセーブ→選択後の展開を見たらリセット→データをロードしてやり直す、という手順で、すべての選択肢を選んでいこう。その選択でどんな変化が起きるかを事前に把握しておけば、やり直すタイミングがわかるので効率的だ。

タイプB

正解を選ぶと出現しなくなる

特定のもの(=正解)を選ぶと、それ以降は出現しなくなる選択肢。つまり、正解以外を選んでいれば何度でも出現する。シナリオ進行のきっかけとなるものや、サブイベント(ベルゲミーネとの「召喚獣バトル」など)への挑戦を確認するものに多い。最初に正解以外の選択肢を選ぶようにすること。

タイプC

何度でも出現する

どれを選んだかは展開に影響せず、何度でも出現する選択肢。ショップで出るものが代表例だ。また、「一見タイプAやタイプBのように見えるが、マップを切りかえれば再出現する」という、変則的なタイプCの選択肢もある。いずれにしても、このタイプのものにかぎれば、簡単に全選択結果を見ることが可能だ。

厳選・選択肢リスト

ここからは、ゲーム中に出現するすべての選択肢のなかから53個を選び、解説していく。具体的には、タイプAの選択肢のほか、シナリオ進行上かならず選択しなければならないものや、見落としやすいものを中心にピックアップしてある。これを参考に、全選択肢の制覇を目指そう。なお、各選択肢は基本的にシナリオ進行順(=出現する順)に掲載している。

●ザナルカンド

タイプA

ハーバーで、女の子たちにサインをしたあと、青い服の女の子に話しかけると出現。快諾すると「やったぁ! いい店知ってんだ!」、断ると「今度っていつ〜?」と言われる。

タイプA

フリーウェイで走りまわっている女性に3回話しかけたときに出現する。「いいッスよ」を選べば、お礼としてポーション×2を入手。どちらを選んだかによって、そのあとに話しかけたときのセリフが変わる。

●サルベージ船

タイプC

一度海に飛びこんだあとならば右側のアルベド族に話しかけるたびに出現。「よろしくッス」を選ぶとリュックがしてくれたスフィア盤の説明を再度見ることができる。

●ビサイド村

タイプA

はじめて村を訪れたときにワッカから尋ねられる。選択によって直後のふたりのセリフが変わるだけで、ワッカがお祈りのやりかたを教えてくれるという展開自体は変化しない。

タイプB

ビサイド寺院で僧官から話を聞いたあとに、民家(中央)にいるワッカに話しかけると出現。「うん」を選べばシナリオが進行する。

●ビサイド寺院

タイプC

昼寝から起きたあとに寺院へ行き、カップルの女性に2回話しかけると出現。両方とも選んだ時点で選択肢は出なくなる(マップを切りかえれば再出現)。ワッカや僧官に近づくとシナリオが先へ進んでしまうので、その前に会話すること。

●ビサイド村(夜)

タイプA

ユウナとの会話後にワッカが聞いてくる。「うん」を選べばワッカから好きになるなよ」と言われ、ユウナの好感度が上昇(→P.428)。「好みじゃないな」を選ぶと、ワッカが「そんならいいや」と答える。

タイプB

ユウナと会話後、ワッカに話しかけると出現。「うん」を選択すれば「ん、それがいいな」と言われて、シナリオが進行する。「まだ起きてる」を選ぶと、「明日は早いぞ、テキトーに切り上げろよ」と言われてキャンセルあつかいになる。

●ビサイド寺院

タイプC

ビサイド村を出発してから連絡船に乗るまでのあいだ、寺院でお祈りをしている女性に話しかけると、この選択肢が出現する。「ならないッス」だとブリッツ大会に向けての応援、「そうかもね」だとルールーが物知りという話を聞けるが、どちらを選んでも物語の展開は変化しない。両方選ぶと、マップを切りかえるまでは選択肢が出現しなくなる。

●ビサイド島

タイプA

ビサイド村を出発後、峠にある石碑へ近づくと、ワッカが「あの日、チャップは祈らなかったんだ。船の時間に間に合わない、ってな」と話しかけてきた直後に選択肢が出現。「祈る」を選べば、ワッカの横でティーダもお祈りのポーズを行なう。ただし、ここで祈るかどうかは、以降の展開に影響を与えない。

●連絡船リキ号

タイプC

甲板にいる船員に話しかけると、この選択肢が出現するが、どちらを選んでも双眼鏡は貸してもらえない。乗船直後に、彼の双眼鏡をティーダが放り投げたことを怒っているわけだ。この選択肢は、彼に話しかけるたびに何度でも出現する。

タイプC

ワッカからユウナの親の話を聞くと、甲板2階に女性が現れる。彼女に話しかければ、この選択肢が出現。「いいッスよ」を選ぶと、船内で会った商人(オオアカ屋)から失礼なことを言われたという話のあとに、ふたつ目の選択肢が出現する。「いやッス」を選ぶと「話ぐらい聞いてくれたって、いいじゃないっ!!」と怒られて会話は終了するが、マップを切りかえれば再選択が可能。

タイプC

上記の選択肢で女性の話を聞いてあげると、「私、まだまだいけるわよっ！」というセリフのあとに、ふたつ目の選択肢が出現。同意すれば「そうよね、そうなのよね、あいつの目が、くさってたのよね」と納得するが、同意しないと「き〜〜〜〜っ！　くやし〜〜!!　おまえなんかあっちいけ〜〜！」と嫌われてしまう。どちらを選んでも、マップを切りかえれば、ひとつ目の選択肢から選び直すことが可能だ。

タイプC

甲板でレッティに話しかけると、この選択肢が出現するが、どちらを選んでも、結局は手でのパス練習をつづける。マップを切りかえると再選択が可能。なお、この選択によって「ブリッツボール」でのレッティのパラメータが変化することはない。

●キーリカ寺院

タイプA

大広間で祈っているワッカに話しかけると出現。「祈願する」を選べばティーダも祈りを捧げるが、どちらを選んでも、その後の展開は同じ。

タイプB

昇降機で降りた先の扉を調べると出現。「先へ進む」を選べば試練の間に進める。「ここで待つ」を何度選んでも、まったく意味はない。

●ポルト=キーリカ

タイプB

イフリート入手後に船着場の前へ行くと、連絡船に乗るかどうかの選択肢が出現する。船に乗るとシナリオが進行し、しばらくはもどってこれなくなるので要注意。

●ルカ=スタジアム

タイプC

ユウナ誘拐前ならば、オーラカ控室の壁にあるスクリーンを調べると、ダットが質問してくる。「復習するッス」を選ぶと、ブリッツボールの解説を再度見ることが可能。

タイプC

ユウナ救出後からトーナメント決勝戦前までは、オーラカ控室でダットに話しかけると選択肢が出現。ダットのセリフはちがうものの、その内容は前項の選択肢と同じだ。

●港町ルカ

タイプC

ブリッツ大会終了後、町はずれで仲間全員が集合したときに、ワッカに話しかけると出現。どちらを選んでも、ワッカの返答が変わる以外、その後の展開に影響はない。なお、ワッカと会話するチャンスは、ユウナに近づく前にしかないので注意。

●ミヘン街道

タイプA

旅行公司前でユウナと夕日を見た翌日、旅行公司内で少年がLv.1キースフィアをくれるときに出現。ど らを選んでも、直後の少年のセリフが変わるだけだ。なお、この会話 降は、スフィアモニタの「チュー リアル」で「スフィア盤のカベを す！」の説明を見ることができる。

タイプC

ユウナと夕日を見た翌日、旅行 司にいる女性客に2回話しかける 出現(チョコボイーターが現れているあいだは出現しない)。どれを んでも、アイテムの売買をするこ はなく、以降の展開にも影響はない

タイプB

北端でルッツたちの出発後、ク スコに話しかけると出現。「探して てやるか」を選べば、チョコボに乗 た状態になる(事前にチョコボを りていなくても、無料で借りた状 になる)。このあとでルチルかエ マを探し出して話しかけると、チョ ボ騎兵隊がキノコ岩街道へ出発す シーンを見ることが可能。「甘やか ちゃダメだよな」を選んだ場合はキ ンセルあつかいとなり、再度話しか ければ同じ選択肢が出現する。

タイプB

検問所に立っている兵士に話しか けると出現する。「気にすんなって に対しては「協力、感謝する」と言 れて会話終了。「作戦のこと聞きた い」を選ぶと、5回にわけてミヘン セッションについての説明をしてく る(毎回話しかける必要あり)。

●キノコ岩街道

タイプA

道案内してくれたクラスコに3回話しかけると出現。放っておいても、はげましても、結局クラスコは「はぁ……どうせオレなんてよぉ」と落ちこんでしまう。ここでの選択は、以降の展開には影響を与えない。

タイプA

タイプA

司令部から出てきたガッタに話しかけると、1回目と2回目にかぎり意見を求めてくる。ここでの選択が、ミヘン・セッションでのルッツとガッタの生死を決めるのだ。その結果によって、ミヘン・セッション後の浜辺での展開が変わるほか、ジョゼ寺院、ビサイド島(飛空艇入手後)、エンディングで、生き残った人物のみが登場することになる。

●1回目、2回目とも「そのとおり！」を選択……ガッタが命を落とす。
●それ以外を選択(もしくは話しかけない)……ルッツが命を落とす。

タイプB

司令部にいる兵士に話しかけるか、奥へ進もうとすると、この選択肢が出現。「整いました」を選ぶとシナリオが進行し、「シンのコケラ：ギイ」とのバトルに突入してしまう。

●ジョゼ寺院

タイプB

試練の間の前に立つ僧官に話しかけると選択肢が出現する。「はい」と答えれば、僧官が移動して試練の間へ入れるようになるのだ。イクシオン入手後は、雷平原へ行けるようになるまで、選択肢が出現しなくなる。

●連絡船リキ号

タイプC

ジョゼ寺院でイクシオンを入手してから、飛空艇を入手するまでのあいだに、甲板に立つカップルを見ている少女に話しかけると、この選択肢が出現。どちらを選んでも、少女のリアクションが変わる以外に変化はない。この選択肢は、マップを切りかえれば何度でも再出現する。

●連絡船ウイノ号

タイプB

イクシオン入手後、甲板2階に動物研究家の女性が姿を現す。彼女に5回話しかけると、この選択肢が出現。「調べたッス」を選べば、スピラカモメモドキが何羽いたかを入力でき、正しい数を教えるとハードマジシャン[ワッカ用武器／魔法攻撃+20%・+10%・+5%・+3%]がもらえる。「え？　そうなの？」を選んだり、まちがった数を入力しても、再度話しかければふたたび選択可能。

●幻光河

タイプB

南岸シパーフ乗り場にいるシパーフ使いに話しかけると出現。「バトルの準備よし！　乗せて！」を選ぶと、そのままアルベドキャプチャーとのバトルまで進む。

●グアドサラム

タイプA

異界からもどってくるときの会話中に、この選択肢が出現する。「わかった！」を選ぶとティーダが自分の意見を言い、「だまって聞いてる」を選ぶか、3秒以内に選択をしないと、ユウナが感想を述べる。それ以降の展開は、いずれの場合も同じだ。

タイプA

ユウナがシーモアの屋敷へ向かったあと、ユウナの結婚についてリュックと話をした場合に出現（くわしくは→P.435）。

タイプA

ユウナがシーモアの屋敷へ向かったあと、屋敷前でルールーに2回話しかけると出現する場合がある(くわしくは→P.435)。

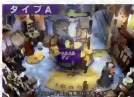
●雷平原

タイプA

南部にいるシェリンダに話しかけると出現。ここでの選択は、直後のセリフだけでなく、のちにマカラーニャ寺院で彼女と再会したときの会話内容にも影響を与える。

●「うん　結婚はナシ」を選択……がっかりして「そうなんですか……」とつぶやく。しかし、再会時には「ユウナ様、やっぱりご結婚なさるんですよね。もう、からかわないでくださいよ」と元気になっている。

●「冗談ッス」を選択……「おめでたい話に、水を差すものではありません！」とティーダをたしなめる。再会時には「シーモア老師とユウナ様、なんだか自分のことみたいにうれしいんです。「シン」に苦しむ人々をはげます、明るいニュースですからね」と喜ぶ(雷平原で話しかけなかった場合も、このセリフになる)。

タイプA

旅行公司でリュックに話しかけると、リンが登場して会話がはじまり、選択肢が出現。「まあまあ」を選べば、アルベド語辞書第14巻がもらえる。「ダメ」を選ぶと、「そうですか……。まあ、わからなくても、不自由はないですからね」というリンのセリフを聞けるが、辞書をもらうことはできない。どちらを選んでも、つづけてふたつ目の選択肢が出る。

タイプA

旅行公司でリンに話しかけると出現する、ふたつ目の選択肢。「そうだよ」と答えると、リンがアーロンに声を掛ける。リンは10年前に大ケガを負っていたアーロンを助けたときの話を持ち出すが、アーロンはその話をやめさせるという、物語の伏線となるシーンが展開するのだ。一方、「ちがうよ」と答えると、リンは首をかしげつつも納得する。この場合はリンとアーロンの会話は行なわれず、かわりにアーロンの好感度が上昇(→P.428)。

タイプC

旅行公司でユウナの様子を見た翌日、出発前にワッカに話しかけると出現。どちらを選んでも、直後のワッカのセリフが変わるだけで、シナリオの展開に影響はない。

●マカラーニャの森

タイプA

湖への道にいるオオアカ屋の品ぞろえを見たあとに出現。どれを選んだかによって、マカラーニャ寺院までのオオアカ屋の価格レート(販売している品物の価格)が変化する。具体的には、最初に見た価格を基準として、「高すぎ」だと25%引き、「ちょうどいい」だと変化なし、「安すぎ」だと25%増しになるのだ。

●マカラーニャ湖

タイプA

アルベド族襲来前に、旅行公司前のクラスコに話しかけると出現。これは、今後のクラスコの人生を左右する選択肢だ。

●「チョコボ騎兵」を選択……以降、彼とは再会できなくなる。そのかわり、エンディングに、騎兵をつづけたクラスコが姿を見せる。

●「チョコボ飼育係」を選択……飛空艇入手後、連絡船リキ号の甲板で、飼育係に転職したクラスコと再会できる。そのときには彼からフレンドスフィアがもらえるのだ。

タイプA

アルベド族襲来中に、旅行公司前のクラスコに話しかけると出現。ただし、襲来前に会話していた場合は、この選択肢は出現しない。ここでの選択による展開の変化は、前項の選択肢と同じで、「誰だって足がすくむ時はあるッス」は「チョコボ騎兵」、「そうだな」は「チョコボ飼育係」を選んだ場合に相当する。

●マカラーニャ湖湖底

タイプA

リュックと会話する前に、ルールーに話しかけると出現。どちらを選んでも、直後のルールーのセリフは同じ。ただし、「たぶん」を選んだ場合のみ、ルールーの好感度が上昇する(→P.428)。

タイプA

今後の方針が決まったあと、ワッカと会話すると出現。「する」を選べば、ワッカの好感度が上昇する(→P.428)。「しない」を選んだ場合は、とくに変化はない。

●飛空艇

タイプA

ユウナの居場所が判明するまでのあいだ、倉庫前の通路にいるドナに話しかけると出現。この選択肢は、以降のドナの人生に影響を与える。

●「やめちゃえよ」を選択……「バルテロとふたりで、遠くへ逃げちゃおうかな」と、ドナは旅の中断を決意。マイカ消滅後から、飛空艇の行き先リストで「シン」を選ぶまでのあいだにジョゼ寺院へ行くと、バルテロの故郷へ向かうドナたちに会える。

●「勝手にしろよ」を選択……「勝手にしろ、なんて言われて、旅をやめるのもシャクね」と、ドナは旅の続行を決意。飛空艇を入手してから、対「シンのひだりうで」戦までのあいだにエボン=ドームへ行くと、試練の間から出てくるドナたちに会える。

●マカラーニャの森

タイプB

野営地で一泊すると、マカラーニャの森の南部に母子が登場する。彼らと会話後、野営地で男に話しかけると選択肢が出現。「あっちで待ってたッスよ」を選べば、男は南部へ走っていく。これは、七曜の武器を強化する場所へ行くための必須行動だ。

●ナギ平原

タイプB

魔法戦機とのバトル前に、ナギ平原の北部にいるチョコボ屋に話しかけると、この選択肢が出現。「チョコボ　乗りたいな」を選べば、それには訓練が必要という話のあとに、ふたつ目の選択肢が出る(以降、ひとつ目の選択肢は出現しなくなる)。「歩きもいいもんだよ」を選ぶと、納得されて会話は終了。

タイプB

チョコボ屋との会話中に出る、ふたつ目の選択肢。「オレが訓練するッスよ！」を選べば、さらに3つ目の選択肢が出現する。「そっか　じゃまたね」を選ぶと、「また今度ね。そのころには、乗せてあげられるかもよ」と言われて会話終了。

タイプB

チョコボ屋との会話中に出る、3つ目の選択肢。「口で言うのは簡単だけど、これがけっこう大変なのよ」という話に対して「もちろん！」を選べば、「チョコボ訓練」ができるようになるのだ。「やっぱいいや」を選んだ場合は、ふたつ目の選択肢で「そっか　じゃまたね」を選んだときと同じ結果になる。

●盗まれた祈り子の洞窟

タイプA

祈り子の間に入ると、祈り子から質問を受ける。ここでの返答によって、ようじんぼうを入手するために支払うギルの最初の提示額が決定。具体的には、上から30万ギル、27万ギル、25万ギルになるのだ。また、どれを選んだかによって、ようじんぼうがバトル中に行なう各攻撃の使用確率も変化する(→P.419)。

●聖ベベル宮

タイプB

飛空艇の行き先リストで「グレートブリッジ」を選択後、聖ベベル宮の祈り子の間で、祈り子と会話すると、この選択肢が出現。「わかったつもり」を選べば、ふたつ目の選択肢が出る。「まだ」を選ぶと、祈り子から「じゃあ、わかったらまた来てよ。話があるんだ」と言われるが、直後に同じ選択肢が表示される。

タイプB

聖ベベル宮の祈り子との会話中に出現する、ふたつ目の選択肢。「エボン=ジュを倒す！」を選べば、エボン=ジュの正体などを教えてもらったのち、シナリオが進行する。「祈りの歌！」を選ぶと、歌の効果について会話したあと、再度同じ選択肢が出現(さらに「祈りの歌！」を選んだ場合、祈り子が「それだけじゃ足りないよ」と言い、また同じ選択肢が出る)。「ほんとうはわからない」を選ぶと、ひとつ目の選択肢で「まだ」を選んだ場合と同じ結果に。

●飛空艇

タイプC

「シン」の体内に突入したあと、ブリッジでユウナに3回話しかけるごとに出現。「上々」には「うん、わたしも！」、「ふつう」には「わたしは元気だよ。キミのおかげかな」、「ダメっぽい」には「そっか……。笑顔、たいへんだったら、無理しちゃダメだよ」と答えてくれる。

VIII ULTIMANIA式遊びかたの提案

チュートリアルバトルに反抗してみよう!

バトルシステムの解説が挿入されるチュートリアルバトルでは、行動が制限され、決められた展開でバトルが進行する。その流れにあえて反抗してみると……?

ビサイド島・対ディンゴ戦

通常の展開 フラタニティを装備したティーダが、『戦う』でディンゴを倒す

ビサイド村を出発するときにワッカからフラタニティをもらうと、ティーダが装備している武器が自動的にロングソードからフラタニティに変わる。その後、ディンゴとのチュートリアルバトル前にメニュー画面を開き、ティーダの装備をロングソードにもどしてから、バトルに挑んでみよう。すると、通常どおりにワッカが「いい練習台だ。その剣、ためしてみ」と話しかけてくるのだ。"その剣"って……ロングソードのこと?

⬅剣がちがうからといって、ディンゴが倒せないということは、もちろんない。

ビサイド島・対コンドル戦

通常の展開 ワッカの『戦う』でコンドルを倒す

通常だと、「飛んでるヤツはオレにまかせな」と言ったワッカが、コンドルを倒してバトル終了になるが、まれにコンドルが先に攻撃してくる場合がある。コンドルの通常攻撃は暗闇効果を持つため、運が良ければ(悪ければ?)、コンドルの攻撃によってワッカが暗闇状態になってしまう。これにより、ワッカの『戦う』がコンドルに回避されてティーダにターンがまわってくる可能性が生まれるのだ。つまり、ティーダの『戦う』でコンドルを倒すことも不可能ではない、というわけ。

⬅まかせろと言いつつ、コンドルを倒せないワッカ。かなり低い確率ながら、こういう状況は起こりうるのだ。

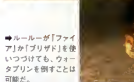
ビサイド島・対ウォータプリン戦

通常の展開 ティーダが『戦う』を行なったあと、ルールーが黒魔法『サンダー』でウォータプリンを倒す

ウォータプリンは物理防御の値が高いため、ティーダの『戦う』ではまったく歯が立たず、ルールーの魔法を利用しなければ倒せない、という展開になる。しかし、事前にティーダの攻撃力を十分に上げておけば、ティーダの攻撃でウォータプリンを倒すことができるのだ。すると、すでに敵はいなくなっているにもかかわらず、ワッカに呼ばれたルールーが属性の説明をはじめ、それが終わるとようやくバトル終了になる。

このとき、ティーダがウォータプリンを倒すために必要な攻撃力は30以上。直前の対ディンゴ戦で『雷攻撃』がセットされたティーダ用の武器を入手していれば、27以上でも倒せる。しかし、攻撃力27〜30に到達するには、サルベージ船の周辺などでピラニアと戦い、S.Lvを58まで上げるだけの根気が要求されるのだ(そのためにかせぐ必要があるAPは67375)。

ちなみに、ルールーが『サンダー』以外の魔法を使うと、ワッカとの会話が入ったあとに、ふたたびルールーにターンがまわってくる。これを3回くり返すと、行動の制限が解除されて、ティーダやワッカも攻撃可能となるのだ。この状態になれば、それほど成長していなくても、ティーダやワッカの攻撃でウォータプリンを倒すことができる。

⬅ティーダが倒したのに、ワッカのセリフは通常どおり。なお、このバトルの最初の攻撃では、基本的にクリティカルヒットが発生しない。

➡ルールーが『ファイア』か『ブリザド』を使いつづけても、ウォータプリンを倒すことは可能だ。

ビサイド島・対ガルダ(A)戦(1回目)

通常の展開 ティーダと交代したユウナが『召喚』を行なう

バトル開始後、最初にティーダにターンがまわってきたときには、ユウナと交代することしかできない。しかし、ビサイド島・沈んだ谷でAPをかせぎ、ワッカのすばやさの値をティーダよりも高くしておくと、最初にターンがまわってくるキャラクターがワッカになる。これを利用して、ティーダのターンよりも前にワッカとユウナを交代させてみよう。すると、下の写真のような怪現象が起こるのだ。

⬅ワッカはバトルに参加していないのに、ユウナと会話を行なう。どこからユウナに話しかけているのだろう?

➡本来ならばユウナを　クにして「召喚」の説明が表示されるはずだが、なぜかティーダがハックに。

ビサイド島・対ガルダ(A)戦(2回目)

通常の展開 ワッカの『ブラインアタック』でガルダを暗闇状態にする

ワッカの最初のターンでは、『技』しか使用できない。通常だと、この時点で修得しているのは『ブラインアタック』のみだが、事前に別のアビリティを修得しておけば、『ブラインアタック』を使用せずにすむのだ。具体的には、ビサイド島・沈んだ谷でS.Lvを6上げて『サイレスアタック』を修得しておけばOK。とは言え、敵を沈黙状態にしても、展開はまったく変化しないが……。

また、事前に先発メンバーからワッカをはずしておくと、バトル開始直後にルールーがワッカを呼ぶようにアドバイスしてくれる。これを無視し、ワッカをバトルに参加させずに戦うことも可能。

⬅結果的に、敵を暗闇状態にしなくても倒せるわけだ。ただし、ガルダ(A)はわりと強いので、油断しないように。

キーリカの森・対バルサム戦

通常の展開 キマリがバルサムに『竜剣』を使用して、敵の技『タネ大砲』を修得する

このバトルでは、キマリの最初のターンにかぎり『特殊』しか使えないが、そのときに『竜剣』以外のコマンドを選ぶと、『タネ大砲』を修得せずにバトルを進めることが可能。それを実践するには、連絡船リキ号における対『シン』(背ビレ)戦で、コケラくず(青)を倒しまくってAPをかせぎ、キマリに『不幸』を修得させておこう。

⬅この方法を利用すると、キマリに『ジャンプ』以外の「敵の技」を修得させずにゲームを終わらせることができる。

ミヘン街道・対ラルド戦

通常の展開 ティーダが『戦う』を行なったあと、アーロンが『戦う』でラルドを倒す

ビサイド島での対ウォータプリン戦と同じような反抗ができる。事前にティーダの攻撃力を28以上にしておけば、ティーダがラルドを倒してしまうのだ。その場合、通常ならばティーダやアーロンの攻撃後に入るはずの会話がカットされる。

幻光河・対宝箱戦

通常の展開 リュックが宝箱に『盗む』を行ない、ボムの魂を2個入手する。それを『調合』で使用することで、直後に出現したバニップを倒す

リュックは、この宝箱に対して『特殊』しか使えない。同時に、『盗む』以外のコマンドすべてに使用制限がかけられているように見えるが、じつは制限されるのは『使う』『幸運』『銭投げ』『わいろ』の4種類のみ。そこで、『盗む』のかわりに『竜剣』を行なうと、宝箱は破壊され、バニップが出現せずにバトル終了となるのだ。

これとは別に、『調合』でボムの魂を使わないという反抗も可能。さらに、『調合』でバニップを倒せないと、ティーダとワッカが駆けつけて通常バトルに移行し、その後の会話が省略される。

⬅実際に試すときは、「ブリッツボール」リーグ戦1位の賞品として入手できるテレポスフィアを使って、リュックに『竜剣』を修得させると効率的。

IX ULTIMANIA式遊びかたの提案

スピラに住む動物を観察しよう！

この世界には、ヒトや亜人種のほかに、さまざまな種類の動物たちも住んでいる。動物愛護の精神で(？)スピラ中をめぐり、彼らの愛くるしい姿を観察してみよう。

チョコボ

『FFX』の世界で、もっとも重宝されている動物がチョコボだろう。船の動力になったり、荷車を引いたり、乗り物として利用されたりと、とにかく働き者。飛行能力はないものの、そのぶん脚力に優れており、それが労働力として役立っているわけだ。なお、レミアム寺院では、チョコボたちが日夜修行を行なっているが、何のために修行しているのか、その理由は謎に包まれている。

←レミアム寺院で遊べるサブイベント「チョコボレース」が、チョコボたちの修行なのだ。

チョコボを観察したいのなら、野生化した個体がいるナギ平原のほか、ミヘン街道、レミアム寺院などに行くといい。また、時期は限定されるものの、ミヘン街道、キノコ岩街道、ジョゼ街道、幻光河、マカラーニャ湖などで、チョコボ騎兵隊の従軍チョコボの姿を見ることが可能。なお、チョコボの顔を観察したい場合は、ナギ平原を訪れることをオススメする(下写真参照)。

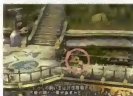
←ナギ平原でチョコボを借りたら、中部にある旅行公司の前でチョコボから降りる。

←旅行公司内へ移動すると、視点が変わって、チョコボのドアップを見ることができるのだ。

ネコ

現実世界にいるネコと、ほとんど同じ形態。ゲーム中で見ることができるネコはすべて、茶色のトラネコだ。ビサイド村の討伐隊宿舎(2匹)、連絡船リキ号の甲板、ルカの広場および町はずれ、マカラーニャ寺院の僧官の間で観察できる。

←マカラーニャ寺院のネコは調べると逃げていき、以降は一定時間ごとに場所を移動する。ときには鳴くことも。

ルカの町はずれにいるイヌとネコは、ミヘン・セッションに参加した飼い主の帰りを待つ"忠犬・忠猫"だ。そのそばには、飼い主から世話を頼まれた男性がいる。シナリオの進行に沿って、男性と2匹の動物たちの変遷を追ってみよう。

❶ミヘン・セッション前
←討伐隊員からペットを預かったことを語る男性。2匹のためにも討伐隊員の無事の帰還を祈るが……

❷ミヘン・セッション後
➡作戦は失敗に終わり、飼い主は帰ってこなかった。それでも2匹は、エサも食べずに主人の帰りを待ちつづける。

❸飛空艇入手後
←ようやく主人の死を受け入れた2匹。とくに語らないが、男性は彼らを自分で世話することにしたようだ。

イヌ

ネコと同様、現実世界のイヌと生態に変わりはない。耳は長くてタレており、鼻先がとがっている大型犬だ。各連絡船の甲板(イクシオン入手後のみ)、ビサイド村、ルカの広場および町はずれ、マカラーニャ寺院の僧官の間で観察でき、このうちマカラーニャ寺院では2種類の鳴き声を聴くことができる。

⬅ビサイド村にいるイヌの飼い主は、ショップ店員の姉妹。このイヌがくわえてきた「なにか」の正体は不明だ。

➡連絡船ウイノ号にいるイヌは、飼い主の話に返事をする(イクシオン入手後から、マカラーニャ湖でのアルベド族襲撃前まで)。

ようじんぼうが連れているダイゴロウは、生きていたイヌが祈り子になることで生まれたらしい。マイカ消滅後に盗まれた祈り子の洞窟の祈り子の間へ行くと、祈り子になったイヌの生前の姿を見ることができる。

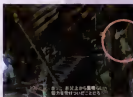
⬅飼い主はようじんぼうになり、飼いイヌはダイゴロウになったわけだ。美しき忠誠心。

スピラカモメ

おもに海岸や沖合を飛んでいるカモメだが、性格は荒く攻撃的。一方で、彼らに願いを託すと望みがかなうという神秘的な言い伝えもある。ナギ平原での「チョコボ訓練」、ビサイド島、連絡船リキ号などで観察が可能。なお、連絡船ウイノ号の周辺にいるのは、外見は似ているが性格はおとなしいスピラカモメモドキという種類だ。

⬅どう猛な性格のためか、サブイベント「チョコボ訓練」では、チョコボめがけて一直線に突っこんでくる。

サル

リス程度の大きさのサルで、とても人なつこい。連絡船リキ号の船長室および甲板2階(イクシオン入手後のみ)、ジョゼ寺院、レミアム寺院で観察できる。とくにジョゼ寺院では、シナリオが進むにつれて数が増えたり巨大化することも。

⬅ジョゼ寺院でイサールと初対面するシーンでは、サルがアップで映し出される。

イルカ

スピラの海にはイルカも泳いでいる。その姿は、連絡船リキ号とルカ港の4番ポートで確認可能だ。ビサイド島からルカにかけての海域が、イルカたちの棲息場所になっているのだろう。

⬅リキ号では群れをなしているが、ルカ港に現れるイルカは1頭のみ。仲間とはぐれてしまったのだろうか。

魚

ルカ=スタジアムの地下フロアBでは、海中を泳ぐ魚の姿を窓越しに観察できるようになっている。熱帯魚のような色彩あざやかな種類が多いことから考えると、ルカは一年中温暖な気候に恵まれている土地なのだろう。

赤い鳥

夢のザナルカンドからスピラにやってきたティーダは、海の遺跡(バージ=エボン寺院)で目を覚ました。そのときティーダのそばにいる赤い鳥は、ゲーム全体を通じて、ほかのシーンには登場しない。遺跡の周辺にだけ棲息している、絶滅間近の海鳥なのかもしれない。

X ULTIMANIA式遊びかたの提案

スピラ世界の文字を読んでみよう!

旅の途中でスピラの各地に見え隠れする、読めそうで読めない文字の数々。それらを解読することで、この世界の奥深さに触れてみよう。

スピラに見られる3タイプの文字

スピラ世界には「スピラ文字」「エボン教典文字」「アルベド文字」という3タイプの文字が存在する。それらの文字は、ショップの看板や寺院の床などに模様のように並べられており、解読してみると、何らかの意味をなしている場合が多い。

文字を解読するのは決して難しいことではなく、以下の対応表をもとに、個々の文字を英文字などに置きかえていくだけ。すると、ローマ字読みの日本語や英単語が浮かび上がってくるので、あとはその意味を考えてみればいいわけだ。

←イベント中は、視点がさまざまに変化するので、文字を発見しやすい。

→一瞬しか見る機会のないシーンでも、これだけの文字が書かれている。

スピラ文字

アーチ形を基調としたシンプルな文字。スピラでもっとも広く使われる常用文字で、人のにぎわう街や観光地でよく見つけることができる。ときには、芸術性豊かにアレンジされている場合もあるので、見落とさないように。

A	B	C	D	E	F	G	H	I
a	b	c	d	e	f	g	h	i

J	K	L	M	N	O	P	Q	R
j	k	l	m	n	o	p	q	r

S	T	U	V	W	X	Y	Z
s	t	u	v	w	x	y	z

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

エボン教典文字

ヘラで書いたような、梵字にも似たタッチが特徴。エボン寺院の関連施設や、寺院所有の兵器などに書かれている。単にアルファベットに対応しているだけでなく、1文字で「エボン」「シン」といった意味を持つものもある。

アルベド文字

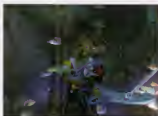
アルベド族が使用する文字で、2～4個の小片を組み合わせた、切り絵細工のような形をしている。サヌビア砂漠や飛空艇内の標識に見られるほか、各地の旅行公司でもスピラ文字と併記されていることが多い。

文字が見つかる場所と解読例

ここからは、実際にスピラで見られる文字のいくつかをピックアップし、解読例とともに紹介していく。これらのほかにも、意外な場所や一瞬の場面でさまざまな文字を見つけることができるので、本書を片手に解読の旅を楽しんでほしい。

■アイコンの意味

ス……………スピラ文字
エ………エボン教典文字
ア………アルベド文字

アイテム・小道具

ティーダ用武器

※特定のアビリティがセットされていると、この形状の剣になる

ス GUARDIAN(守護者)

ス Nog(ノッグ=酒の一種

アーロンの酒壷

ス BESAID(ビサイド)

ス AUROCHS(オーラカ)

チーム旗(ビサイド・オーラカ)

ス LUCA(ルカ)

ス GOERS(ゴワーズ)

チーム旗(ルカ・ゴワーズ)

ス Win(勝利)　ス BEASTS(ビースト

ス GREAT(偉大な

ス KILIKA(キーリカ)

チーム旗(キーリカ・ビースト)

ス PSYCHES(サイクス)

ア AL BHED(アルベド)

チーム旗(アルベド・サイクス)

ス GUADO GLORIES(グアド・グローリー)

チーム旗(グアド・グローリー)

ス RONSO(ロンゾ)

ス FANGS(ファング)

チーム旗(ロンゾ・ファング)

ス BRAVERY(勇気

ス WISDOM(知恵)

討伐隊マーク

古地図

※消費アイテムの「マップ」を使うと表示される世界地図。地図中の番号は下表に対応している

No.	英字表記	意味	No.	英字表記	意味
1	エ WILDERIA CONTINENT	ウィルダリア大陸	13	エ OMEGA RUINS	オメガ遺跡
2	エ GAGAZET	ガガゼト山	14	エ GUADOSALAM	グアドサラム
3	エ ZANARKAND RUINS	ザナルカンド遺跡	15	エ TEMPLE OF YEVON DJOSE	ジョゼ=エボン寺院
4	エ CALM LANDS	ナギ平原	16	エ BIKANEL	ビーカネル島
5	エ TEMPLE OF YEVON REMIEM	レミアム=エボン寺院	17	エ MUSHROOM	キノコ岩街道
6	エ TEMPLE OF YEVON BEVELLE	ベベル=エボン寺院	18	エ MI'IHEN	ミヘン街道
7	エ BEVELLE	ベベル	19	エ LUCA	ルカ
8	エ WODD MACALANIA	マカラーニャの森	20	エ KILIKA	キーリカ島
9	エ LAKE MACALANIA	マカラーニャ湖	21	エ TEMPLE OF YEVON KILIKA	キーリカ=エボン寺院
10	エ TEMPLE OF YEVON MACALANIA	マカラーニャ=エボン寺院	22	エ TEMPLE OF YEVON BESAID	ビサイド=エボン寺院
11	エ THUNDER PLAINS	雷平原	23	エ BESAID	ビサイド島
12	エ DJOSE CONTINENT	ジョゼ大陸	24	エ TEMPLE OF YEVON BAAJ	バージ=エボン寺院

背景

●ザナルカンド

ス JECHT's CUP(ジェクト・カップ)

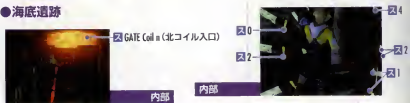
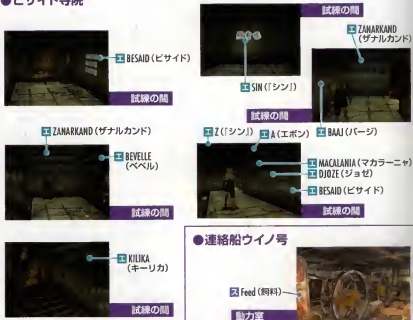
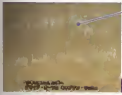
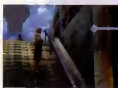
ブリッツボール用スコアボード

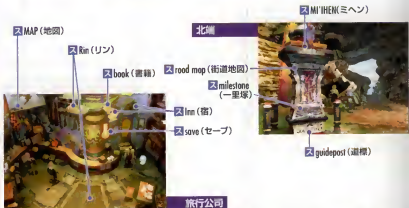
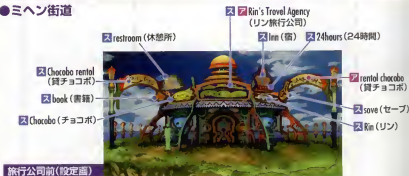
ス JUDY(ジュディ選手)

ス SQUARE(スクウェア)

ス Oil(オイル)

タンクローリー

●海の遺跡
ス Fire（炎）
広間
ス Flower（花）
広間
ス JyscolGuodo（ジスカル＝グアド）
ス Sin（『シン』）
階段
ス Semour（シーモア）
広間
ス Guodosalom（グアドサラム）
●海底遺跡
ス GATE Coil n（北コイル入口）
内部
ス 0
ス 2
ス 4
ス 2
ス 1
内部
●ビサイド寺院
エ BESAID（ビサイド）
試練の間
試練の間
エ SIN（『シン』）
エ ZANARKAND（ザナルカンド）
試練の間
エ BAAJ（バージ）
エ ZANARKAND（ザナルカンド）
エ BEVELLE（ベベル）
試練の間
エ Z（『シン』）
エ A（エボン）
エ MACALANIA（マカラーニャ）
エ DJOZE（ジョゼ）
エ BESAID（ビサイド）
試練の間
エ KILIKA（キーリカ）
試練の間
●連絡船ウイノ号
ス Feed（飼料）
動力室
スピラ世界の文字を読んでみよう！
ULTIMANIA式遊びかたの提案X

●ルカ=スタジアム
ス To the dream of my childhood—Farewell.
Captain Wakko, Besaide Aurachs
(少年のころの思い出へ
ビサイド・オーラカ　キャプテン・ワッカ)
オーラカ控室
オーラカ控室
ス BLITZBALL (ブリッツボール)
ス WEAPON (武器)
ス ITEM (アイテム)
ス TIDU (ティーダ)
メインゲート
ス tekitoh (適当)
客席
ス NK Trovel (NK旅行)
ス BBC (BBC)
スフィアプール内
ス LUCA STADIUM
(ルカ=スタジアム)
MOVIE
●ルカ=シアター
メイン=ホール
ス GILVENTURE (ギルベンチャー)
エントランス
●港町ルカ
カフェ
中央広場
ス CAFE (カフェ)
ス BAR (バー)
ス Whiskey
(ウィスキー)
ス Beer (ビール)
ス Wine (ワイン)
ス MENU
(メニュー)
ス nuts
(ナッツ)
ス Cocktail (カクテル)
中央広場

●ルカ港
スENTRANCE
(入口)
5番ポート
スPUB(パブ)
連絡橋
ス5
スLUCA(ルカ)
スAuctionhall
(オークションホール)
スSTOP
(進入禁止)
5番ポート
(ユウナ誘拐時)
連絡橋
●ミヘン街道
スアRin's Travel Agency
(リン旅行公司)
スrestroom(休憩所)
スInn(宿)
ス24hours(24時間)
スChocobo rental
(貸チョコボ)
アrental chocobo
(貸チョコボ)
スbook(書籍)
スsave(セーブ)
スChocobo(チョコボ)
スRin(リン)
旅行公司前(設定画)
スMI'IHEN(ミヘン)
スMAP(地図)
北端
スRin(リン)
スbook(書籍)
スroad map(街道地図)
スmilestone
(一里塚)
スInn(宿)
スsave(セーブ)
スguidepost(道標)
旅行公司

●幻光河

ス shoopuf landing（シパーフ上陸）
ス shoopuf（シパーフ）
南岸シパーフ乗り場（入口）
ス South to Luca（南はルカへ）
ス Mi'ihen Highroad（ミヘン街道）
ス The Mushroom Rock（キノコ岩街道）

ス Kino（キノコ岩街道）
ス MAP（地図）
ス Genkogo（幻光河）
ス South to Luca（南はルカへ）

ス shoopuf londing（シパーフ上陸）
南岸シパーフ乗り場（待合所）
ス North to Guodosolam（北はグアドサラムへ）
ス Forplane（異界）
北岸シパーフ乗り場（入口）

●グアドサラム

ス Sale（特売）
ス Item（アイテム）
全景

MOVIE
ス hot line（ホットライン）
ス vox obol（クラブ・オーバル）
ス vox acid（クラブ・アシッド）
ス CYBER（サイバー）

全景
ス Inn（宿）

●雷平原

ア rentol chocobo（貸チョコボ）
旅行公司前

●マカラーニャ湖

ス Welcome（いらっしゃいませ）
ス ア Rin's Trovel Agency（リン旅行公司）
ス 24hours（24時間）
ス Lake Macalonio（マカラーニャ湖）
旅行公司前

旅行公司

ス book（書籍）
ス Loke Mocolonio（マカラーニャ湖）
ジェクトのスフィア

●サヌビア砂漠
西部
アkiken(危険)
アiseki
(遺跡)
アsoboten(サボテン)
中央部
アCID(シド)
中央部
アsidoasi(シドアジト)
MOVIE
●ナギ平原
スMonster
(モンスター)
訓練場
●盗まれた祈り子の洞窟
エSEAL(封印)
スMeaCulpa
(我が罪)
祈り子の間
●エボン=ドーム
エF(雷)
エW(水)
エI(光)
エT(無)
対魔天の
ガーディアン戦
(設定画)
エL(氷)
エB(闇)
エN(炎)
●オメガ遺跡
スOmego(オメガ)
下層
アルテマウェポン
スULTIMA WEAPON
(アルテマウェポン)
●「シン」の体内
死せる夢の都
エSIN(「シン」)
オメガウェポン
スOMEGA WEAPON
(オメガウェポン)

●飛空艇

■飛空艇のナビマップで表示されるスピラ文字

スピラ文字	英字表記	移動先名
	SIN	「シン」
	BaaG	バージ＝エボン寺院
	Besaid	ビサイド島
	BesaidRuins	ビサイド遺跡1
	BesaidRuins	ビサイド遺跡2
	BesaidFalls	ビサイド虹の滝
	Kilika	ポルト＝キーリカ
	Luca	ルカ
	Mi'ihen	ミヘン街道
	Mi'ihenRuins	ミヘン海上遺跡
	Canyon	キノコ岩谷底
	BattleSite	キノコ岩戦場跡

スピラ文字	英字表記	移動先名
	Djose	ジョゼ街道
	Moonflow	幻光河
	Guadasalam	グアドサラム
	Thunder	雷平原
	Macalania	マカラーニャ湖
	Bikanel	ビーカネル
	Sanubia	サヌビアの砂丘
	Bevelle	グレートブリッジ
	Calmland	ナギ平原
	Omega	オメガ遺跡
	Mt.Gagazet	ガガゼト山
	Zanarkand	ザナルカンド遺跡

Ω ULTIMANIA式遊びかたの提案

提案マトリクス
ストイック
お遊び
実用
お手軽

ボツになった提案を紹介してみよう！

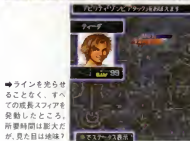
ここはボツ界。採用されなかった遊びかたの提案が「ボツ界送り」によってたどり着く場所。すでに幻光虫と化した提案たちの一部を、この原稿中に書き残そう。

スフィア盤に文字を書いてみよう！

スフィア盤では、S.Lvを消費してマスからマスへ移動すると、通過したラインが光り出す。この光を組み合わせて文字を作ることに挑戦してみた。

スフィア盤に文字を書くときに重要なのは、余計なラインを光らせないようにすること。ラインを光らせずに移動するには、リターンスフィアなどを利用すればいい(→P.473)。ちなみに、リターンスフィアの入手は『わいろ』で行なうのが効率的だ(ダークエレメントに36000ギル払うと3個、マンドラゴラに620000ギル払うと24個入手)。

これで準備は整うのだが、いざはじめてみると、スフィア盤上のラインには曲線状のものが多く、文字が作れないという展開に。結局、この提案は、ラインを光らせずに成長スフィアを発動したという不思議なスフィア盤(右写真)を残してボツ界送りとなった。

⬅スフィア盤上は斜めのラインと曲線状のラインが多いため、文字と呼べるものを作るのは困難だった

➡ラインを光らせることなく、すべての成長スフィアを発動したところ。所要時間は膨大だが、見た目は地味？

しりとりでブラスカの究極召喚を倒してみよう！

バトル中、画面上部に出るコマンド名やアイテム名で「しりとり」をしながら、ブラスカの究極召喚を倒すというもの。下記のとおり、44種類のコマンドによる壮大なしりとりが完成して、さっそくバトル開始。まずは龍のウロコを使って、つぎに『ジェクトビーム』で………え？　敵の攻撃名も表示されることを忘れていてボツ界送り。

⬅キマリの能力値を上げ、「孤高」と「トリプルドライブ」を併用すれば、最後の「サンシャイン」で勝利できる。敵の攻撃は……見なかったことにしましょう。

■しりとりのルールに沿った行動順番(しりとりの「り」からスタート)

龍のウロコ▶コキュートス▶スリプルバスター▶たくす▶スーパーエリクサー▶サンダラ▶ライブラ▶落雷玉▶マイティG(ジー)▶ジャンプ▶プロテス▶スロウ▶ウォータ▶体力の泉▶水の魔石▶清めの塩▶オールキュアー▶アクアブレス▶スリプルアタック▶黒の魔石▶金の砂時計▶命のロウソク▶クイックトリック▶くさい息▶金の針▶リジェネ▶ねらう▶ウルトラキュアー▶アルテマ▶マイティガード▶毒の牙▶バイオ▶おどす▶スリープパウダー▶ダークマター▶タイダルウェーブ▶ブリザド▶毒消し▶集中▶ウォタガ▶牙龍▶ウォタラ▶ラストエリクサー▶サンシャイン

1ターンで4種類のカウンターを発動させてみよう!

敵の攻撃を受けて、『カウンター』『オートポーション』『オートST回復薬』『オートフェニックス』を同時に発動させるというもの。しかし、敵の攻撃を受けたキャラクターの『オートフェニックス』が発動するのは、全体攻撃で仲間が倒されたときだけなのに対して、『カウンター』は単体攻撃を受けたときにしか発動しないことが発覚。提案してから2分41秒後にボツ界送りとなった。

ちなみに、その代案として考えられた「1ターンにカウンターで行動する回数を増やす」は、パーティー内で計7回というまずまずの結果が残せたので、その詳細を右に記しておく。

■計7回のカウンターが発動するまでの流れ

「魔法カウンター」と「オートポーション」がセットされた武器や防具を味方全員が装備

シーモア：最終異体の攻撃(計4回)を受け、参加メンバー全員のHPが残り半分以下に減る

各キャラクターが順々に「敵に1～2回反撃→自分のHPを回復」をカウンターで行なう(反撃を行なう回数は敵の魔法を受けた回数と同じ)

雷を限界まで避けてみよう!

雷平原でのサブイベント『落雷避け』にて、落雷を連続で避けた回数がいくつまでカウントされるかを調べる企画もあった。実際に挑戦してみたところ、4ケタ(1000回以上)になってもカウントされていることが判明。終わりが見えないので、この企画は力つきた担当者ともどもボツ界に送られた。

⬆ポーズをかけての休憩をまじえ、「画面が光ったら◎ボタン」をくり返した。

⬆苦闘7時間のすえに出た記録。担当者は終始「へへへへ……」と笑っていた。

『テンプテーション』支援装置を作ってみよう!

『テンプテーション』の攻撃回数を限界値の16回まで増やせるよう、右スティックを高速でまわす装置の開発も行なわれた。これさえあれば、『T・アルテマ』での16回攻撃も夢ではないはずだ。

そして、ついに待望の支援装置が完成。すぐさま実戦投入された。ところが、右スティックの回転速度を秒間8回まで上げたあたりで、PS2の処理が追いつかなくなり、逆に攻撃回数が増えないという事態に。数日後、この機械は「エンカウントするまでグルグルまわれ装置」となった。

⬅これが市販のブロックで作られた「テンプテーション」支援装置の勇姿(笑)。提案が採用された場合は、組立図を載せる予定だった。

ボツ界送りをした召喚士からのメッセージ

多くの……数え切れないボツがありました。
なにを提案したのか、わからないくらい、
たくさん……ボツになりました。
そのかわり……。もう、「Ω」のページ数は増えません。
ひとつだけお願いがあります。
ボツになってしまった提案たちのこと、
時々でいいから……思い出してください。

HALL OF
MONSTERS
FINAL FANTASY X ULTIMANIA OMEGA #3

モンスター訓練場制覇への道

「FFX」におけるバトルの最終目標は、訓練場の「オリジナルモンスター」をすべて倒すことにある。ブラスカの究極召喚すらかわいく見える、スピラ最強のこのモンスターたちを打ち破るためのデータや攻略法をお贈りしよう。

■目指すは「打倒・全オリジナルモンスター」

ナギ平原の東にあるモンスター訓練場では、各地で捕獲したモンスターとバトルを行なうことができる。訓練場ではいくつかの特別ルール(右記参照)が適用されるが、それ以外は通常のバトルと何ら変わりはない。

モンスター訓練場の最大の特徴は、ほかの場所には存在しない特別な魔物「オリジナルモンスター」とバトルができる点にある。オリジナルモンスターは、特定の条件を満たしてから訓練場のオヤジに話しかけると出現し、バトル料を支払えば戦いを挑むことが可能だ(出現時にかぎり無料)。その強さは並みではなく、生半可な能力値のパーティーではほとんど歯が立たないだろう。

各オリジナルモンスターは、右記の3グループのいずれかに分類されている。下側に記したグループほど、出現条件が厳しかったり、より強いモンスターがそろっているかわりに、倒したときなどに得られるアイテムも貴重なものが多い。

はじめてモンスター訓練場を訪れたときから、全オリジナルモンスターを倒すまでの基本的な流れは、右に記したとおり。すべてを超えし者を倒し、その証明である超人のあかしを得ることが、モンスター訓練場における最大の目標だ。

←最後に出現するオリジナルモンスター、すべてを超えし者。1千万ものHPを誇る怪物だ。

■モンスター訓練場におけるバトルの特別ルール

- ●バトルは有料(料金はモンスターごとに固定)
- ●モンスターはつねに1体で出現
- ●モンスターの捕獲はできない
- ●こちらが全滅してもゲームオーバーにはならない(バトル終了になる)

■オリジナルモンスターのグループ

●地域制覇 ―― 計13体
特定の地域に現れるモンスターを全種類つかまえると出現

●種族制覇 ―― 計14体
特定の種族に属するすべてのモンスターを規定数ずつつかまえると出現

●訓練場オリジナル ―― 計8体
「捕獲可能な全モンスターを各5体以上捕獲する」など、独自の条件を満たすと出現

■超人のあかしを得るまでの流れ

「ほかく」がセットされた武器を訓練場で購入

▼ ナギ平原(谷底以外)で9種類のモンスターを捕獲する

(モンスター訓練場でバトルが行なえる状態になる)

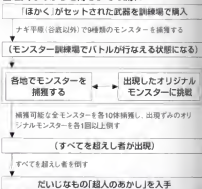
▼

各地でモンスターを捕獲する ⇄ 出現したオリジナルモンスターに挑戦

▼ 捕獲可能な全モンスターを各10体捕獲し、出現ずみのオリジナルモンスターを各1回以上倒す

(すべてを超えし者が出現)

▼ すべてを超えし者を倒す

だいじなもの「超人のあかし」を入手

■モンスターの捕獲について

すべてのオリジナルモンスターを出現させるには、捕獲可能な全モンスターをそれぞれ10体ずつ捕獲しておく必要がある。各モンスターは出現するマップ(およびマップ内の出現区域)こそ決まっているが、出現確率にはランダムの要素がからむので、目的の相手にすぐ会えるとはかぎらない。

なお、『ほかく』がセットされている武器に『石化攻撃改』か『即死攻撃改』をセットし、それで攻撃することにより敵を石化状態か戦闘不能状態にした場合も、つかまえたことになる。これを利用すれば、攻撃力が低いキャラクターでも容易に捕獲を行なうことが可能だ。石化効果と即死効果に対する各モンスターの防御率は、下表を参照。

⬅石化効果か即死効果が発生した時点で、相手の残りHPに関係なく捕獲できるのは便利。

■捕獲可能なモンスターの一覧

モンスター名	種族	石化	即死
ビサイド島			
ディンゴ	オオカミ	0	0
コンドル	鳥	0	0
ウォータブリン	ブリン	0	0
キーリカ島			
ディノニクス	トカゲ	0	0
キラービー	羽虫	0	0
イエローエレメント	エレメンタル	GUARD	0
バルサム	——	0	0
ミヘン街道			
ミヘンファング	オオカミ	0	0
イビリア	トカゲ	0	0
フロートアイ	目玉	0	0
ホワイトエレメント	エレメンタル	GUARD	0
ラルド	甲羅	0	0
ヴィーヴル	竜	0	0
ボム	ボム	0	0
デュアルホーン	ツノ	0	0
キノコ岩の街道			
ラプトゥル	トカゲ	0	0
ガンダルヴァ	小鬼	0	0
サンダーブリン	ブリン	0	0
レッドエレメント	エレメンタル	GUARD	0
ラマシュトゥ	竜	0	0
フンゴオンゴ	キノコ	0	0
カルダ	——	GUARD	0
ジョゼ街道			
カルム	オオカミ	0	0
シームルグ	鳥	0	0
バイトバグ	羽虫	0	0
スノーブリン	ブリン	0	0
バニップ	甲羅	0	0
バジリスク	——	GUARD	0
オチュー	——	0	0
雷平原			
メリュジヌ	トカゲ	0	0
エイロージュ	小鬼	0	0
ブエル	目玉	0	0
ゴールドエレメント	エレメンタル	GUARD	0
クサーリク	竜	0	0
ラルヴァ	——	0	0
鉄巨人	鉄巨人	0	0
サボテンダー?	——	25	25
マカラーニャ			
スノーウルフ	オオカミ	0	0
シュメルケ	トカゲ	0	0
ワスプ	羽虫	0	0
イービルアイ	目玉	0	0
アイスブリン	ブリン	0	0
ブルーエレメント	エレメンタル	GUARD	0
ムルフシュ	甲羅	0	0
マフート	甲羅	0	0
クーシボス	——	0	0
キマイラ	——	0	0
ビーカネル島(サヌビア砂漠)			
サンドウルフ	オオカミ	0	0
アルキュオネ	鳥	0	0
ムシュフシュ	竜	0	0
ズー	——	GUARD	GUARD
サンドウォーム	——	GUARD	GUARD
サボテンダー	——	GUARD	GUARD
ナギ平原			
スコル	オオカミ	0	0
ネビロス	羽虫	0	0
フレイムブリン	ブリン	0	0
シュレッド	甲羅	0	0
ヘッジバイパー	——	GUARD	0
オーガ	——	25	25
クァール	——	GUARD	25
キマイラブレイン	——	0	GUARD
モルボル	——	GUARD	GUARD
谷底の洞窟(盗まれた祈り子の洞窟)			
ヨーウィー	トカゲ	0	0
ガルキマセラ	小鬼	0	0
ダークエレメント	エレメンタル	GUARD	0
ニーズヘッグ	竜	0	0
ソーン	キノコ	25	25
ヴァラーハ	ツノ	25	GUARD
エページュ	——	0	0
ゴースト	——	GUARD	GUARD
トンベリ	——	GUARD	GUARD
ガガゼト山			
バンダースナッチ	オオカミ	0	0
アーリマン	目玉	0	0
ダークブリン	ブリン	GUARD	GUARD
グレネード	ボム	50	50
グラット	——	25	50
グレンデル	ツノ	25	50
アシュラ	——	50	GUARD
マンドラゴラ	——	25	50
ベヒーモス	——	GUARD	GUARD
スプラッシャー	——	0	0
アケオロス	——	0	0
レイジングスパイク	——	0	0
「シン」の体内			
アンテサンサン	キノコ	0	0
レイス	——	GUARD	GUARD
ウルフラマイター(青)	鉄巨人	GUARD	GUARD
ウルフラマイター(赤)	鉄巨人	GUARD	GUARD
デビルモノリス	——	GUARD	GUARD
モルボルグレート	——	GUARD	GUARD
バルバトゥース	——	GUARD	GUARD
アダマンタイマイ	——	80	GUARD
キングベヒーモス	——	GUARD	GUARD
オメガ遺跡			
ザウラス	トカゲ	0	0
デスフロート	目玉	0	0
ブラックエレメント	エレメンタル	GUARD	0
ハァルマ	甲羅	0	0
ピュロボルス	ボム	0	0
スピリット	——	GUARD	GUARD
メチーエ	——	0	0
マスタークァール	——	0	0
マスタートンベリ	——	GUARD	GUARD
ヴァルナ	——	80	GUARD

※地域名は「地域制覇」に、「種族」の項目は「種族制覇」に関係する
※「石化」「即死」の項目は、それぞれの特殊効果に対する防御率を表す(その特殊効果の発生率を数値ぶん下げる)。「GUARD」は無効化することを示す
※同名のモンスターであれば、表内の地域以外で捕獲しても捕獲数に加算される

■訓練場制覇のためのキャラクター養成講座

オリジナルモンスターに対抗するには、こちらにも相応の強化が要求される。ここでは、敵を攻撃するキャラクターを「攻撃担当」、攻撃担当を補助するキャラクターを「サポート担当」と称し、それぞれに向いた強化の指針を紹介しよう。ちなみに、能力値の強化については、すばやさは170以上が目標。そのうえで、攻撃担当の攻撃力を180以上(魔法で攻撃するなら魔力200以上)まで上げたいところだ。これらの数値を目指して、スフィア盤の各成長スフィアを発動させていくこと。

各キャラクターのオススメ役割分担

オーバードライブ技と七曜の武器の能力を基準とした、各キャラクターが向いている役割を紹介しよう。なお、攻撃担当は攻撃力、サポート担当は魔力を優先的に成長させておくといい。すばやさは待機時間の短縮につながるので、担当を問わず成長させること(170に達すれば十分)。

●ティーダ、ワッカ　攻撃担当
どちらも、大ダメージが期待できるオーバードライブ技を修得可能(→P.255)、対神龍戦(水中でのバトル)に参加可能、というふたつのメリットを持つ。オーバードライブ技主体の戦法を挑むときには欠かせない。

●ユウナ、ルールー　攻撃、サポート両担当
ふだんは白魔法で味方を補助し、魔法が有効な敵に対しては「連続魔法」で戦わせるといい。ユウナは、七曜の武器の入手&強化が簡単なうえ、必要に応じて召喚獣を呼び出せるため、すぐに主戦力となり得る。

●キマリ　サポート担当?
オーバードライブ技も七曜の武器もあまりパッとしない。しいてあげるなら「マイティガード」で全員を補助することができるくらいだろう。戦法Ⓒ(→P.255)の専門要員として活躍させる?

●アーロン　攻撃担当
七曜の武器は入手&強化が簡単なうえ、持ち主の残りHPが少ないときほどダメージが増す。残りHPを低く維持しつつ「戦う」や「技」を実行させよう。各種○○ブレイク効果を持つ「征伐」も便利。

●リュック　サポート担当
「調合」が実用的。補助には「マイティGグレート」(月のカーテン+ペンデュラムなど)、戦闘不能状態の解除と回復には「ファイナルエリクサー」(ハイポーション+Lv.1キースフィアなど)が役立つ。

役割分担に応じた装備の指針

役割を決めたら、右記のような装備を身につけさせよう。この装備をベースに、『○○攻撃+20%』や『魔法ブースター』などをセットしたり、ステータス異常対策として『完全石化防御』『完全バーサク防御』などがセットされた防具も用意しておくといい。なお、『ダメージ限界突破』や『MP消費1』を改造でセットするには、貴重な消費アイテムが大量に必要となる(下表参照)。アイテムが足りないうちは、攻撃担当1名とサポート担当1名に基本装備を身につけさせて、足手まといにならなそうな1名を加えた3名にバトルをまかせよう。

■攻撃担当向けの基本装備

- ●第3段階まで強化した七曜の武器、または「ダメージ限界突破」「貫通」(※1)がセットされた武器
- ●「オートヘイスト」「完全混乱防御」がセットされた防具

※1……魔法で攻撃するなら、「貫通」のかわりに「MP消費1」

■サポート担当向けの基本装備

- ●「MP消費1」がセットされた武器
- ●「オートフェニックス」「オートヘイスト」「完全混乱防御」「完全即死防御」がセットされた防具

■オートアビリティ別・改造用アイテムのおもな入手方法

オートアビリティ名	改造用アイテム	おもな入手方法と得られる個数
「ダメージ限界突破」	ダークマター×60	●アルテマバスターの出現条件を満たして訓練場のオヤジからもらう(99個) ●オリジナルモンスターの落とすアイテム(レア)として入手(1~2個)
「MP消費1」	スリースターズ×20	●アースイーターの出現条件を満たして訓練場のオヤジからもらう(60個) ●サブイベント「チョコボレース」で、宝箱を5個開けて勝利する(60個)
「オートフェニックス」	メガフェニックス×20	●プテリクスの出現条件を満たして訓練場のオヤジからもらう(99個) ●アルキュオネに対して「わいろ」で8600ギルを渡す(2個) ●コーストに対して「わいろ」で19万9980ギルを渡す(38個)
「完全混乱防御」	気つけ薬×48	●デスフロートから盗む(4~5個)
「オートヘイスト」	チョコボの羽×80	●サボテンダーの出現条件を満たして訓練場のオヤジからもらう(99個) ●サボテンダーから盗む(0~2個) ●メチーエに対して「わいろ」で36万ギルを渡す(60個)

オリジナルモンスターを倒すための基本戦法

多くのオリジナルモンスターに通用する戦法を、種類紹介する。通常は戦法AとBを使いわけ、勝てそうにない場合は戦法Cで挑んでみるといい。敵の攻撃で受けるダメージは、プロテス状態や集中効果(→P.402)などで軽減をはかり、それでも耐えしのげない場合は『リレイズ』や『オートフェニックス』に頼ろう。ステータス異常はなるべく、防具のオートアビリティで無効化すること。

戦法A 特定のオーバードライブ技の連発

1ターンで数10万～100万にもおよぶ大ダメージを与えることが可能な、右記のオーバードライブ技を連発するというもの。消費したオーバードライブゲージは、『たくす』を利用するか、敵の攻撃を受けることで再度満タンにしよう。オーバードライブタイプを「憤怒」に設定しておき、HPと物理防御、魔法防御が低いキャラクターに(『かばう』を実行するなどして)モンスターの攻撃を受けさせれば、すぐに満タンにできる。

なお、右記の技のうち一番のオススメは『アタックリール』で、つぎは『チャージ&アサルト』。『エース・オブ・ザ・ブリッツ』も強力だが、攻撃後の待機時間の長さがネックになる。『テンプテーション』は、魔法防御の値が低いモンスターに対して有効だ。

■この戦法に適したキャラクター&攻撃

●ティーダ……『チャージ&アサルト』『エース・オブ・ザ・ブリッツ』
●ワッカ………『アタックリール』
●ルールー……『テンプテーション』(『T・ファイガ』などの「ガ系の黒魔法」か、『T・フレア』で実行)

←『テンプテーション』は、敵をメンタルブレイク状態にして使えば、最大で約80万のダメージを与えることが可能。

戦法B 『クイックトリック』『連続魔法』の連発

『クイックトリック』か『連続魔法』(おもに『アルテマ』)を連発するというもの。修得さえすれば全員が実行可能で、追加入力を行なうこともないため、戦法Aよりも簡単かつ融通が利く。

『クイックトリック』を連発する場合は、『戦う』と「技」の実行時に敵の物理防御を無視する、七曜の武器が役立つ。ただし、「かたい」特性の効果は無効化できないほか、アーロンの七曜の武器以外は、持ち主の残りHP(または残りMP)が少ないと与えるダメージ量が減ってしまう(→P.403)。場合によっては、『ダメージ限界突破』と『貫通』がセットされた武器を装備して『クイックトリック』を連発したほうが、大ダメージを期待できる。

■この戦法に適したキャラクター&七曜の武器

●ユウナ………ニルヴァーナ
●ルールー……ナイト・オブ・タマネギ
●アーロン……正宗
※いずれも、第3段階まで強化した状態

←ティーダやワッカの七曜の武器は、持ち主の残りHPが少ないと弱体化する。この戦法を実行するなら、こまめなHP回復が不可欠。

戦法C 敵を死の宣告状態にする

命のロウソクか『死の宣告』を使用したら、あとは死の宣告状態のカウントがゼロになるまで耐えしのぐというもの。念のため、最初に『リレイズ』を使用してから実行すると、より安全だ。

この戦法は、死の宣告効果を無効化するエスパーダとネスラグ、途中で逃げてしまうサボテンダーの3体をのぞく、全オリジナルモンスターに通用するうえ、攻撃力や魔力が成長していなくても実行できるのが利点。ただし、カウントはいずれも200以上からはじまるため、長期戦は避けられない。

■この戦法に適したキャラクター&攻撃

●キマリ……『死の宣告』

←バトルにかかる時間を少しでも短くしたいなら、1名だけで耐えしのぐ状態にして、ほかの2名は戦闘不能状態のまま放っておくといい。

モンスターデータの見かた

❶グループ……そのモンスターが分類されているグループ。数字は、グループ内での通し番号を表す。

❷「かたい」特性……この欄に かたい のマークがある場合は、「かたい」特性を備えていることを表す。

❸モンスターNo.……本書が独自につけたモンスターの通し番号。別書「ファイナルファンタジー X BATTLE ULTIMANIA」での番号に準じている。

❹モンスター名……モンスターの名前。英語名は海外版での表記に準拠。

❺CG……モンスターの外見。

❻出現条件……そのモンスターが出現する(バトルの相手を選ぶ画面に名前が現れる)条件。

❼出現時にもらえるアイテム……そのモンスターが出現したとき、訓練場のオヤジからもらえるアイテムの種類と個数。

❽バトル料……そのモンスターにバトルを挑むために必要となるギル。

❾HP……最大HP。【　】内の数値は、そのモンスターをオーバーキルするのに必要なダメージ量。

❿MP……「アスピル」や「竜剣」などで吸収できるMPの上限値。

⓫AP……倒したときに獲得できるAP。オーバーキルで倒したときは、獲得できるAPが【　】内の数値になる。

⓬ギル……倒したときに獲得できるギル。

⓭解説……そのモンスターの基本的な行動パターンや攻撃手段、倒しかたなどに関する説明。

⓮能力値……そのモンスターの能力値。

⓯属性攻撃との相性……属性を持つ攻撃との相性。そ
ぞれの意味は以下のとおり。

- 弱点 …受けるダメージ量が1.5倍になる。
- 吸収 …本来受けるダメージ量ぶん、残りHPが回復
る。
- 無効 …受けるダメージ量がゼロになる。
- 半減 …受けるダメージ量が半分になる。
- —— …受けるダメージ量は増減しない。

⓰つねに発生しているステータス異常……そのモンスタ
に常時発生しているステータス異常。

⓱無効化できない特殊効果……ステータス異常や特殊
果のうち、無効化(GUARD)できないものと、それに対
る防御率。「攻撃が持つ発生率ー対象の防御率(%)」
もとにして、ステータス異常や特殊効果が発生するかど
かが決まる。特殊な表記の意味は以下のとおり。

- 基本7種……バファイ系(バファイ、バサンダ、バウォ
バコルド)、シェル、プロテス、ヘイスト、リジェネ、記
斬魔刀の各効果を表す。ようじんぼうの「斬魔刀」の
用を阻止する能力の高さ(斬魔刀Lv)については
P.421を参照。
- 死の宣告…死の宣告状態になってから戦闘不能状
になるまでにかかるターン数を、カッコ付きで併記。

⓲盗めるアイテム……「盗む」または「ぶんどる」が成功し
ときに入手できる消費アイテム。3／4の確率で「通常
1／4の確率で「レア」になる。盗めるアイテムを持って
ない場合は「——」と記載。なお、盗みが成功する確
はバトル開始時だと100%だが、成功するたびに確率
半分ずつ低下していく。

⓳落とすアイテム……戦利品として落とす消費アイテム
7／8の確率で「通常」に、1／8の確率で「レア」になり
オーバーキルで倒した場合は、落とす個数が【　】内の
値に変化する。

⓴落とす装備……戦利品として落とすことがある装備の
ータ。アビリティパネル数とオートアビリティ数が、記載
ている数値の範囲内で決定され、それに応じて、セット
れるオートアビリティが決まる。なお、アビリティ名に「(
マリ、アーロン)」と併記されている場合は、キマリ用か
ーロン用の装備に、そのアビリティがほぼ確実にセット
れる。

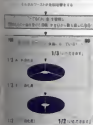
㉑使用する攻撃……そのモンスターが使用する攻撃の
力。各項目の意味は以下のとおり。

- 攻撃名…攻撃の名前。画面に名前が表示されるも
には「★」を併記。
- 対象…効果がおよぶ範囲。
- タイプ…効果による分類。
- 軽減手段…「プロテス」「シェル」のどちらでダメージ
が軽減されるかを記載。
- 威力…ダメージ量およびHP&MPの回復量の基準と
る数値。基本的に、この数値が高いほどダメージ量
回復量も大きくなる。「威力」の数値の左に限マーク
ある場合は、その攻撃にダメージ限界突破の能力が
わっている(＝ダメージの上限が99999になっている)こ
とを表す。

●属性…攻撃が持つ属性。
●射程…効果が届く距離の目安。「∞」は、どこまでも届くということ。
●命中率…攻撃が命中する確率の基本値。この数値から、対象の回避の値を引いた確率をもとにして、攻撃が命中するかどうかが決まる。「―」と記載されている攻撃は、かならず命中する。
●石化破壊率…石化状態のキャラクターを破壊する確率。「ケアルガ」「リフレク」「リジェネ」などの、自分を補助する行動の場合は「―」と記載。
●クリティカル…クリティカルヒットが発生するかどうかを「○」「×」で記載。
●沈黙…沈黙状態でも使用できるかどうかを「○」「×」で記載。
●暗闇…暗闇状態だと命中率が低下するかどうかを「○」「×」で記載。
●リフレク…対象がリフレク状態のときに、跳ね返されるかどうかを「○」「×」で記載。

●特殊効果…発生させる可能性のあるステータス異常や、攻撃が持つ特殊な効果。効果名のうしろの数値は継続するターン数、カッコ内は発生率を示す。
例：沈黙3(150%)……効果が3ターンつづく沈黙状態を「150ー対象の防御率(%)」の確率で発生させる。
㉒基本行動……そのモンスターの基本となる(おもに何の攻撃も受けていないときの)行動パターン。詳細については下記を参照。
㉓特殊行動……特定の条件を満たすと実行する行動パターン。おおまかな条件ごとにわけて掲載している。詳細については下記を参照。

基本行動と特殊行動の見かた

フローチャートの概要

●グレーのワクは、1ターン内での行動を示す。ワク内に分岐がある場合は、一番上にある分岐の内容から順に判定を行ない、行動が決まったらそれを実行してターンが終わる。
※グレーのワクで囲まれていない内容は、ターン外の行動であることを表す。バトル開始時の行動も、本コーナーではターン外の行動としている。

●六角形(または八角形)のワクは、分岐条件であることを示す。ワク内に書かれている条件を判定し、該当するほうへ進む。

●円グラフは、グラフから引き出して書かれている行動のうち、いずれかひとつを実行することを示す。それぞれの実行確率は、各行動に併記。

攻撃対象を決める法則

対象が明記されていない攻撃は、以下の法則で攻撃対象が決まる。なお、行動パターンの解説は、モンスター側から見た表現になっているため、文中の「敵」はティーダたちの側を、「味方」はモンスターの側を指す。
●挑発状態になっている場合は、「挑発」を行なった敵を対象にする。
●一部の例外をのぞき、敵に向けて実行するカウンターは、直前に攻撃を行なってきた敵を対象にする。
●上記のいずれでもない場合は、敵のなかからランダムで選んだ1体を対象にする。
●対象が明記してあっても、それに該当する対象が複数いる場合は、そのなかからランダムで選んだ1体を対象にする。
●バトルに参加していない敵、戦闘不能状態の敵味方、バトルから除外された敵味方は、あらゆる行動の対象とならない(行動を実行するさいに、対象にできる相手がいない場合は、基本的にその行動は取り消す(ほかの行動から選び直すか、あるいは何もしない)。

参照するうえでの注意点

基本行動や特殊行動の欄では、以下の共通事項の記載を省略しているので、参照するときには注意してほしい(例外については、そのつど解説を入れてある)。
●特殊行動は、何かしらの行動を受けたりした直後に実行する行動をのぞき、自分のターンがまわってきたときに条件判定や行動を実行する。
●複数ターンにまたがる行動(仮に行動Aとする)を実行している途中で、ほかの行動(仮に行動Bとする)を実行することになった場合、行動Aはいったん中断。行動Bを終えたら、中断したところから行動Aを再開する。
●「攻撃(行動)を受けた」と書かれている場合は、該当する行動を回避しても、受けたものと見なされる。
●睡眠状態のあいだは、すべての行動をいったん中断する。
●一部の例外をのぞき、オーバードライブ技と、カウンターによる行動に対しては、カウンターによる行動は実行されない。

地域制覇❶

198 ストラトエイビス Stratoavis

出現条件	ビサイド島の全モンスター(3種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	体力の秘薬×99
バトル料	6000

HP	320000【オーバーキルHP：10000】	MP	115
AP	8000【オーバーキル時：8000】	ギル	—

ズーとよく似た行動パターンを持つ。「チャージ」のあとに使ってくる「大空の凱歌」は、「受けたキャラクターの最大HPの15/16」に相当するダメージを与える攻撃なので、HPを全回復させておくか、プロテス状態にしてダメージの軽減をはかること。残りHPが1/3未満になったストラトエイビスは着地し、以降は「通常攻撃(着地時)」しか使ってこなくなる。おもに「戦う」や「技」、物理攻撃のオーバードライブ技で攻撃していくのが効率的だ。

⬅「回避カウンター」がセットされた武器を装備しているキャラクターが「かばう」か「鉄壁」を実行すれば、「大空の凱歌」以外の攻撃はすべて回避できる。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
73	41	32	82	32	18	5	100

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●スロウ(90%)
- ●パワーブレイク(90%)
- ●マジックブレイク(90%)
- ●アーマーブレイク(90%)
- ●メンタルブレイク(90%)
- ●死の宣告(0%／カウント·200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
スモークボム×3	体力の泉×2

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
アミュレット×2【×4】	ダークマター×1【×2】

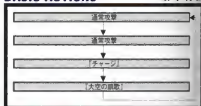
落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
魔法攻撃+5%	HP+10%
魔法攻撃+10%	HP+20%
魔法攻撃+20%	HP+30%

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃
↓
通常攻撃
↓
「チャージ」
↓
「大空の凱歌」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

通常攻撃を使用

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが10万6666未満になった場合は、直後に着地(※1)。以降は、通常攻撃(着地時)をくり返す

※1……残りHPがゼロまで減っていた場合は、残りHPを1にして着地する

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	120	100	○	×	○	×	—
通常攻撃(着地時)	単体	物理攻撃	プロテス	10	—	遠	70	0	×	×	○	×	—
★大空の凱歌	全体	割合攻撃	プロテス	—	—	遠	—	100	×	×	×	×	※2

※2……暗闇30(254%)、強ディレイ(100%)、割合ダメージ…最大HPの15／16

地域制覇②

199 モルボルワースト *Malboro Menace*

出現条件	キーリカ島の全モンスター(4種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	毒の牙×99
バトル料	6000

HP	640000 【オーバーキルHP：12000】	MP	200
AP	8000 【オーバーキル時：8000】	ギル	—

かならず先制攻撃をするうえ、「とてもくさい息」や「みだれ消化液」といった、危険な攻撃を使ってくる。「完全混乱防御」と「(完全)石化防御」のふたつがセットされた防具を装備し、物理攻撃主体で戦おう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
60	24	53	63	34	15	0	120

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
弱点	—	吸収	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%／カウント：200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
万能薬×4	魔力の泉×2

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
魔力の秘薬×2[×4]	ダークマター×1[×2]

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
55/256	3~4	1~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
暗闇攻撃改	完全暗闇防御
沈黙攻撃改	完全沈黙防御
睡眠攻撃改	完全睡眠防御
毒攻撃改	完全毒防御
石化攻撃改	完全石化防御
ゾンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
スロウ攻撃改	完全スロウ防御

BASIC ACTIONS 基本行動

モルボルワーストが先制攻撃をする

↓

「とてもくさい息」を使用し、「何かしらの行動を受けた回数」がゼロから数え直しになる

↓

自分の残りHPが32万未満になっている？

YES:
- 1/3「みだれ消化液」
- 1/3「すごい消化液」
- 1/3「いただきます」

NO:
- 1/2「すごい消化液」
- 1/2「いただきます」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

- 1/3「すごい消化液」
- 2/3「みだれ消化液」

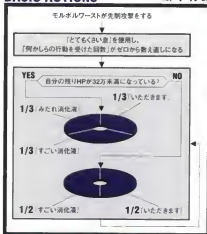
その他の特殊行動

①「何かしらの行動を受けた回数」が7回に達している、②召喚獣が出現していない、の両方に該当する場合は、「とてもくさい息」を使用し、「何かしらの行動を受けた回数」がゼロから数え直しになる

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★いただきます	単体	物理攻撃	プロテス	50	—	遠	—	100	×	×	×	×	—
★すごい消化液	単体	物理攻撃	—	16	—	遠	240	100	×	×	×	×	※1
★みだれ消化液	全体	物理攻撃	プロテス	16	—	遠	—	100	×	×	×	×	石化(50%)、防御力無視
★とてもくさい息	全体	魔法攻撃	プロテス	22	—	遠	—	100	×	×	×	×	※2

※1 パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)、防御力無視
※2 沈黙(254%)、暗闇(254%)、毒(254%)、スロウ(254%)、混乱(254%)

地域制覇③

200 闘鬼 Kottos

出現条件	ミヘン街道の全モンスター(8種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	生命の泉×99
バトル料	6000

HP	440000【オーバーキルHP：15000】	MP	20
AP	8000【オーバーキル時：8000】	ギル	—

こちらが何かしらの行動を仕掛けるたびに、「カウンターパンチ」で反撃を行なってくる。闘鬼の攻撃は、与えてくるダメージ量こそ非常に大きいが、いずれも単体攻撃であるため、いきなり全滅させられる危険性はない。戦闘不能状態の解除を欠かさず行ないつつ、大ダメージが期待できる攻撃のみを使用していれば、たいした問題もなく倒せるはずだ。なお、ほかの参加メンバーよりも攻撃力の低いキャラクターは、闘鬼に手出しをせずにいれば、最後のひとりになるまで攻撃を受けずにすむ。そのキャラクターに、味方のサポートをまかせよう。

←サポート役に オートフェニックス がセットされた防具を装備させておけば戦闘不能状態の解除を自動で行なえる。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
88	60	12	1	36	25	0	150

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- 死の宣告(0%／カウント:200)
- リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
体力の泉×4	生命の泉×2

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
回復の泉×20【×40】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	2~3	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
カウンター 回避カウンター 魔法カウンター	HP+10% HP+20% HP+30%

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
両手殴り	単体	物理攻撃	プロテス	24	—	近	—	50	×	×	×	×	—
カウンターパンチ	単体	物理攻撃	プロテス	20	—	遠	—	10	○	×	×	×	—

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、カウンター態勢をとる

↓

攻撃力が一番高い敵に向けて「両手殴り」(※1)

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

オーバートライフ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「カウンターパンチ」を使用

※1……闘鬼が先制攻撃をした場合は、1ターン目にかぎり何もしない

201 クァールレギナ Coeurlregina

出現条件	キノコ岩の街道の全モンスター(7種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	命のロウソク×99
バトル料	6000

HP	380000 【オーバーキルHP：10000】	MP	80
AP	8000 【オーバーキル時：8000】	ギル	—

対象を混乱+カーズ+死の宣告状態にする「カオス」や、御不能の即死効果を持つ「ハイパーブラスター」を使ってくる。混乱効果は「完全混乱防御」がセットされた防具無効化できるが、「ハイパーブラスター」などによって戦闘不能状態にさせられるのは防ぎようがない。防具に「オートフェニックス」もセットしておくか、こまめな「リレイズ」の使用で対処しよう。戦闘不能状態の解除さえ欠かさなければ、負ける要素はほとんどない。

能力値

撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
1	40	70	40	75	15	0	100

属性攻撃との相性

炎	雷	氷	水	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- 死の宣告(0%／カウント:200)
- リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
界の風×2	聖なる魔石×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
の魔石×3【×6】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~3	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
即死攻撃改 AP2倍	完全暗闇防御 完全沈黙防御 完全睡眠防御 完全毒防御 完全石化防御 完全即死防御 完全ゾンビ防御 完全スロウ防御

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

自分の残りHPが19万未満になっている?

YES:
- 1/3「ドレイン」
- 1/3「カオス」
- 1/3「ハイパーブラスター」

NO:
- 1/3「カオス」
- 2/3「ハイパーブラスター」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

- 1/4「フレア」
- 1/4「ハイパーブラスター」
- 1/4「ドレイン」
- 1/4「サンダガ」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化健康率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
カオス	単体	—	—	—	—	遠	—	0	×	×	×	×	混乱(254%)、カーズ(100%)、死の宣告(100%)
ハイパーブラスター	単体	—	—	—	—	遠	—	0	×	×	×	×	即死(防御不能)
サンダガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	雷	∞	—	10	×	○	×	○	—
ドレイン	単体	魔法攻撃	シェル	20	—	∞	—	10	×	○	×	○	HP吸収
フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	—	∞	—	10	×	○	×	○	—

地域制覇⑤

202 ヨルムンガンド Jormungand

出現条件	ジョゼ街道の全モンスター(7種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	石化手榴弾×99
バトル料	6000

HP	520000	【オーバーキルHP:10000】	MP	63
AP	8000	【オーバーキル時:8000】	ギル	―

ふだんは各種の攻撃をランダムで使いわけるが、「不動の視線」などによって誰かが石化状態になったときは、通常攻撃で石化破壊を狙ってくる。また、石化状態になると同時にHPがゼロになった場合は、即座に石化破壊が発生してしまうため、「完全石化防御」がセットされた防具を装備していないキャラクターのHPは、優先的に回復させておくこと。ヨルムンガンドはスロウ効果を無効化できないので、最初に「スロウ」を使用したのち、物理攻撃主体でダメージを与えていこう。なお、全体攻撃の「時空震」で全滅させられてしまうようなら、HP回復手段を持っている召喚獣で戦ったほうが安全だ。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
77	33	80	186	53	15	6	130

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
―	―	―	―	―

つねに発生しているステータス異常

―

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●スロウ(0%)
- ●パワーブレイク(90%)
- ●マジックブレイク(90%)
- ●アーマーブレイク(90%)
- ●メンタルブレイク(90%)
- ●死の宣告(0%/カウント.200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
石化手榴弾×4	スリースターズ×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
至高の魔石×2【×4】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

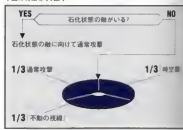
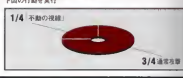
武器	防具
暗闇攻撃改	完全暗闇防御
沈黙攻撃改	完全沈黙防御
睡眠攻撃改	完全睡眠防御
毒攻撃改	完全毒防御
石化攻撃改	完全石化防御
ゾンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
スロウ攻撃改	完全スロウ防御

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	―	近	150	100	○	×	○	×	―
★不動の視線	単体	魔法攻撃	―	20	―	遠	―	0	×	×	×	×	石化(254%)
★時空震	全体	魔法攻撃	シェル	40	―	遠	―	100	×	×	×	×	―

203 サボテンダー　Cactuar King

出現条件	雷平原の全モンスター(8種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	チョコボの羽×99
バトル料	6000

HP	100000 【オーバーキルHP:10000】	MP	0
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	—

使ってくる攻撃がいずれも、致命的なまでにダメージ大きい。訓練場のオリジナルモンスターにしては最大Pが低いが、かわりに魔法防御や回避が極めて高いの特徴だ。かならず命中する物理攻撃か(たとえば物理攻撃のオーバードライブ技)、運の値が高いキャラクターの「戦う」や「技」でダメージを与えていこう。ちなみに、バトルが長引くと、いずれサボテンダーは逃げてしまう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
255	100	255	255	80	15	240	180

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
無効	無効	無効	無効	無効

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- 死の宣告(0%／カウント・200)
- リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
チョコボの羽×2	リッチなサイフ×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
聖なる魔石×3【×6】	ダークマター×1【×2】

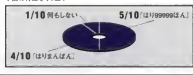
落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

←「はり99999ほん」を受けると、「まもる」を実行中の召喚獣ですら99999のダメージを受けてしまう。

BASIC ACTIONS　基本行動

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで敵のいずれかに向けて「はりまんぼん」を使用

その他の特殊行動

「ターンがまわってきた回数」が16回に達した場合は、以降はいずれかのターンで「逃げる」を使用(バトルから離脱)

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
はりまんぼん	単体	固定値攻撃	—	実 —	—	遠	—	100	×	×	×	×	固定ダメージ…10000
はり99999ほん	単体	固定値攻撃	—	実 —	—	遠	—	100	×	×	×	×	固定ダメージ…509949

地域制覇7

204 エスパーダ Espada

出現条件	マカラーニャの全モンスター(10種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	光の魔石×60
バトル料	6000

HP	280000 【オーバーキルHP:15000】	MP	120
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	—

こちらから何かしらの行動を仕掛けると、毒+即死効果を持つ「死神のツメ」でカウンターされる。最低2名には、「オートフェニックス」か「完全即死防御」がセットされた防具を装備させておこう。エスパーダは物理防御、魔法防御ともに高いうえ、つねにリジェネ状態になっているため、生半可な攻撃ではすぐに回復されてしまう。ただし、各種の◯◯ブレイク効果が無効化されないので、「アーマーブレイク」などを使用しておけば、回復量を超えるダメージを与えるのは容易だ。

←「死神のツメ」を4回以上使用するたびに、つぎのターンで「ブレード乱舞」を使ってくる。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
44	100	31	160	51	15	12	100

属性攻撃との相性

炎	雷	氷	水	風
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

●リジェネ

無効化できない特殊効果

●基本7種(0%)
●スロウ(50%)
●パワーブレイク(0%)
●マジックブレイク(0%)
●アーマーブレイク(0%)
●メンタルブレイク(0%)
●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
異界の影×4	異界の風×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
リネームカード×1[×2]	ダークマター×1[×2]

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

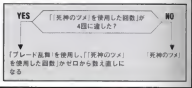
武器	防具
物理攻撃+5% 物理攻撃+10% 物理攻撃+20%	物理防御+5% 物理防御+10% 物理防御+20%

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

「「死神のツメ」を使用した回数」が4回に達した?

YES →「ブレード乱舞」を使用し、「「死神のツメ」を使用した回数」がゼロから数え直しになる

NO →「死神のツメ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターでいずれかの敵に向けて「死神のツメ」を使用

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
★死神のツメ	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	遠	180	100	○	×	○	×	毒(254%)、即死(254%)
★ブレード乱舞	単体	物理攻撃	プロテス	60	—	遠	—	100	○	×	×	×	—

地域制覇⑧

205 アビスウォーム Abyss Worm

出現条件	ビーカネル島の全モンスター(6種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	黒の魔石×99
バトル料	6000

HP	480000 【オーバーキルHP:12000】	MP	200
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	—

行動パターンはサンドウォームに似ている。訓練場のオ
ジナルモンスターとしては物理防御が低いので、「戦う」や
イックトリック」などで戦おう。「地震」は、ヴァルファーレ
召喚しておけば無傷でやり過ごせる。

能力値

腕力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
60	24	93	63	22	15	0	120

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

基本7種(0%)
死の宣告(0%/カウント:200)
リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
の魔石×4	体力の薬×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
力の秘薬×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

※1……①召喚獣が出現している、②直前のターンで「地震準備」を使用した、③受けた行動が「連続魔法」によるものだった、のいずれかに該当する場合は、何かしらの行動を受けてもそれを回数に数えない

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
頭突き	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	90	10	○	×	○	×	—
地震	全体	魔法攻撃	シェル	28	—	遠	—	0	×	×	×	×	弱ディレイ(100%)
吸いこむ	単体	—	—	—	—	遠	—	—	×	×	×	×	バトルからの一時離脱
吐き出す	単体	固定値攻撃	—	—	—	遠	—	—	○	×	×	×	強ディレイ(100%)、固定ダメージ…9999

地域制覇⑨

206 キマイラガイスト Chimerageist

出現条件	ナギ平原の全モンスター(9種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	異界の風×60
バトル料	6000

HP	120000 【オーバーキルHP:10000】	MP	30
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	——

出現条件がモンスター訓練場でバトルを行なえるようになる条件と同じため、結果として、オリジナルモンスターのなかでは一番最初に出現。行動パターンはキマイラブレインとほぼ同じだ。キマイラガイストが使ってくる攻撃のうち、「突撃」以外は何かしらの属性を持っているので、「バファイ(または「炎無効」)などで無効化しながら戦えば、ガガゼ山にたどり着く前のパーティーでも倒すことはできる。

⬅「アクアブレス」も「バウォタ」などによって無効化するだけで、戦いはかなりラクになる。

▍能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
66	10	68	10	29	15	0	180

▍属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
無効	無効	無効	無効	——

▍つねに発生しているステータス異常

——

▍無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●パワーブレイク(50%)
- ●マジックブレイク(50%)
- ●アーマーブレイク(50%)
- ●メンタルブレイク(50%)
- ●死の宣告(0%/カウント:200)
- ●リフレク(0%)

▍盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
魔力の泉×2	体力の泉×2

▍落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
リターンスフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

▍落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~3	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
炎攻撃 水攻撃 氷攻撃	炎吸収 水吸収 氷吸収

BASIC ACTIONS 基本行動

1/2「サンダラ」
1/2「ブリザラ」
↓
「突撃」
↓
「アクアブレス」
↓
「メギドフレイム」

※どの攻撃から使いはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

▍使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
突撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	——
★メギドフレイム	単体	魔法攻撃	シェル	35	炎	遠	—	0	×	×	×	×	——
★アクアブレス	全体	魔法攻撃	シェル	17	水	遠	—	0	×	×	×	×	防御力無視
★サンダラ	単体	魔法攻撃	シェル	24	雷	∞	—	10	×	○	×	○	——
★ブリザラ	単体	魔法攻撃	シェル	24	氷	∞	—	10	×	○	×	○	——

07 ドン・トンベリ　Don Tonberry

出現条件	谷底の洞窟の全モンスター(9種類)を、各1体以上捕獲する
時にもらえるアイテム	銀の砂時計×40
バトル料	8000

HP	480000 【オーバーキルHP：10000】	MP	120
AP	8000 【オーバーキル時：8000】	ギル	──

スタートンベリと同様に、4回前進したのち「包丁」で攻てくる。『みんなのうらみ』によるカウンターを受けたくならば、相手が4回前進するまで待ってから攻撃を仕掛いこう。また、召喚獣で攻撃すれば、ドン・トンベリにカウンターを使われることはない。召喚獣に対して使用してくる「うしのこくまいり」は威力が極めて大きいものの、魔法防御が150以上の召喚獣がシェル状態+「まもる」を実行中ならば、受けるダメージ量は2500以下にまで軽減される。

力値

力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
	100	75	100	37	15	0	80

性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
──	──	──	──	──

ねに発生しているステータス異常

──

効化できない特殊効果

本7種(0%)
の宣告(0%／カウント：200)
フレク(0%)

めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
ロウソク×2	リッチなサイフ×1

とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
の風×3【×6】	ダークマター×1【×2】

とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	2~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

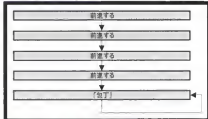
武器	防具
闇攻撃改	完全暗闇防御
黙攻撃改	完全沈黙防御
眠攻撃改	完全睡眠防御
攻撃改	完全毒防御
化攻撃改	完全石化防御
死攻撃改	完全即死防御
ンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
ロウ攻撃改	完全スロウ防御

用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	制御	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
丁	単体	物理攻撃	プロテス	20	─	通	─	10	○	×	×	×	──
んなのうらみ	単体	固定値攻撃	─	貫 ─	─	通	─	0	×	×	×	×	※1
しのこくまいり	単体	魔法攻撃	─	貫 255	─	通	─	0	×	×	×	×	──

…そのキャラクターがそれまでに倒したモンスターの総数×100のダメージ

BASIC ACTIONS　基本行動

前進する
↓
前進する
↓
前進する
↓
前進する
↓
【包丁】（ループ）

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

召喚獣に対する行動

「うしのこくまいり」を使用

攻撃に応じた行動

4回前進する前に、召喚獣以外の敵から、オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「みんなのうらみ」を使用

かたい

208 カトブレパス Catoblepas

出現条件	ガガゼト山の全モンスター(12種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	つぼみのかんむり
バトル料	6000

HP	550000 【オーバーキルHP：10000】	MP	160
AP	8000 【オーバーキル時：8000】	ギル	—

ふだんの行動はベヒーモスと似ているが、HPがゼロになると反撃を行なってくる点はキングベヒーモスに通じるものがある。カトブレパスは物理防御や魔法防御が低いものの「かたい」特性を持っているので、「貫通」がセットされた武器で攻撃するか、魔法を使うか、アーマーブレイク状態にしてから攻撃しよう。なお、カウンターでトドメを刺せば、「アルテマ」による反撃を受けずにすむ。

⬅カウンターでトドメを刺したい場合は、「(回避)カウンター」がセットされた武器を装備しているキャラクターし「鉄壁」を実行させるといい

▮能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
76	33	58	27	47	15	0	180

▮属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

▮つねに発生しているステータス異常

—

▮無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●メンタルブレイク(50%)
- ●パワーブレイク(50%)
- ●死の宣告(0%／カウント 200)
- ●マジックブレイク(50%)
- ●リフレク(0%)
- ●アーマーブレイク(50%)

▮盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
回復の泉×3	体力の秘薬×1

▮落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
スリースターズ×1[×2]	ダークマター×1[×2]

▮落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	3~4	2~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
暗闇攻撃改	完全暗闇防御
沈黙攻撃改	完全沈黙防御
睡眠攻撃改	完全睡眠防御
毒攻撃改	完全毒防御
石化攻撃改	完全石化防御
即死攻撃改	完全即死防御
ゾンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
スロウ攻撃改	完全スロウ防御

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

1/4「フレア」
2/4 通常攻撃
1/4「打ちあげ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

その他の特殊行動

戦闘不能状態になったとき、直後に「アルテマ」を使用する(最後に受けた攻撃が、「斬魔刀」かカウンター攻撃だった場合は、何もしない

▮使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
★打ちあげ	単体	物理攻撃	プロテス	36	—	遠	—	100	○	×	×	×	強ディレイ(100%)
★フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	—	∞	—	10	×	○	×	○	—
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	貫70	—	∞	—	100	×	○	×	×	—

地域制覇⑫

かたい

209 アバドン Abaddon

出現条件	「シン」の体内の全モンスター(9種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	月のカーテン×99
バトル料	6000

HP	380000 【オーバーキルHP:10000】	MP	780
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	―

つねにリフレク状態になっているのが特徴で、おもに、法を自分自身に向けて使い、跳ね返すことで攻撃を行なてくる。アバドンは物理防御と魔法防御の両方が高いう、「かたい」特性を持つので、攻撃力か魔力が100を超えたキャラクターが攻撃しなければ、まともにダメージを与えることは難しい。物理攻撃を行なう場合は、七曜の武器あるいは「貫通」がセットされた武器を装備しておくこと。ちなみに、「エンブレム・オブ・コスモス」には、召喚獣の「まもる」で対処するのが無難だ。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
40	180	95	160	120	15	0	130

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
―	―	―	―	―

つねに発生しているステータス異常

●バファイ系　●リフレク

無効化できない特殊効果

●基本7種(0%)
●死の宣告(0%/カウント 200)
●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
めの塩×3	光の鉱石×1

落とすアイテム

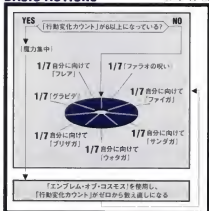
通常(7/8)	レア(1/8)
力の素×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
魔法攻撃+5% 魔法攻撃+10% 魔法攻撃+20%	魔法防御+5% 魔法防御+10% 魔法防御+20%

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

ⓐ何かしらの行動を受けた場合は「行動変化カウント」が1増える
ⓑ自分が「ファラオの呪い」「グラビデ」「フレア」のいずれかを使用した場合は、「行動変化カウント」が1増える

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
ファラオの呪い	単体	―	―	―	―	遠	―	0	×	○	×	×	※1
エンブレム オブ コスモス	全体	魔法攻撃	シェル	34	―	遠	―	100	×	×	×	×	―
ファイガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	炎	∞	―	10	×	○	×	○	―
サンダガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	雷	∞	―	10	×	○	×	○	―
ウォタガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	水	∞	―	10	×	○	×	○	―
ブリザガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	氷	∞	―	10	×	○	×	○	―
グラビデ	全体	割合攻撃	シェル	―	―	∞	―	10	×	○	×	×	割合ダメージ:残りHPの1/4
フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	―	∞	―	10	×	○	×	○	―

※1……沈黙254(150%)、暗闇254(150%)、毒(130%)、カーズ(100%)

210 ヴォーバン

Vorban

出現条件	オメガ遺跡の全モンスター(10種類)を、各1体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	リッチなサイフ×60
バトル料	6000

HP	630000 【オーバーキルHP:10000】	MP	120
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	—

ふだんは通常攻撃か「ボディプレス」を使用し、こちらの行動を受けたときには、1/2の確率で(召喚獣に対してはかならず)何かしらのカウンターを行なってくる。召喚獣で戦っているとき以外は、反撃として使ってくるのが全体攻撃の「シュトルムフレイム」なので、全員の残りHPが少ない場合は手出しをせず、HPの回復を優先すること。反撃を受ける回数を減らすためにも、何万ものダメージを与えることができる攻撃のみを使用していこう。

←「戦う」や「クイ
クトリック」で攻
する場合は、「貫通
がセットされた
器か、七曜の武
を装備しておこう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
95	100	75	100	33	15	0	80

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%/カウント:200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
回復の泉×2	体力の薬×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
フレンドスフィア×1[×2]	ダークマター×1[×2]

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで下表の行動を実行

行動を行なってきた敵	ヴォーバンの行動
ヴァルファーレ	「ボディプレス」
その他の召喚獣	通常攻撃(※1)
召喚獣以外	「シュトルムフレイム」(※2)

※1……メーガス三姉妹に対しては、敵のいずれかに向けて実行
※2……1/2の確率で、何もしない

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
★ ボディプレス	全体	物理攻撃	プロテス	10	—	遠	—	0	×	×	×	×	—
★ シュトルムフレイム	全体	魔法攻撃	シェル	24	—	遠	—	0	×	×	×	×	—

族制覇❶

11 フェンリル

Fenrir

出現条件	オオカミ種族に属する全モンスター(7種類)を、各3体以上捕獲する
勝時にもらえるアイテム	チョコボの尾×99
バトル料	8000

HP	850000 【オーバーキルHP:99999】	MP	300
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	—

おもに、攻撃力が一番高いキャラクターを「混乱の牙」で乱状態にさせようとしてくる。「完全混乱防御」がセットされた防具で、混乱効果の無効化をはかろう。防御不能の即効果を持つ「地獄の牙」への対策として、「オートフェニックス」がセットされた防具も2〜3人に装備させておきたいところだ。フェンリルは魔法防御、運、回避の値が高いので、かならず命中する物理攻撃(オーバードライブ技「剣技」など)を主体に戦うといい。「地獄の牙」を使われることがないヴァルファーレを召喚して、「ヘイスト」「プロテス」を使用後に「ソニックウィング」で攻撃するという手もある。

力値

力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
3	40	12	165	200	30	60	200

性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
半減	半減	半減	半減	—

ねに発生しているステータス異常

—

効化できない特殊効果

- 本7種(0%)
- ーマーブレイク(99%)
- ンタルブレイク(99%)
- ●死の宣告(0%/カウント:200)
- ●リフレク(0%)

めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
コホの尾×2	チョコホの羽×1

とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
やさスフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	2~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
攻撃改	完全暗闇防御
攻撃改	完全沈黙防御
攻撃改	完全睡眠防御
撃改	完全毒防御
攻撃改	完全石化防御
攻撃改	完全即死防御
ンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
ウ攻撃改	完全スロウ防御

用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
滅の牙	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
乱の牙	単体	割合攻撃	プロテス	—	—	近	—	100	○	×	×	×	混乱(254%)、割合ダメージ=残りHPの15/16
獄の牙	単体	物理攻撃	プロテス	—		近	200	100	○	×	×	×	即死(防御不能)

←「ソニックウィング」は、かならず命中するうえ、攻撃後の待機時間が短いため連発しやすい。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

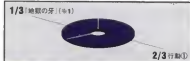
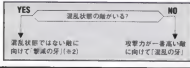
1/3「地獄の牙」(※1)

2/3 行動①

行動①の内容

混乱状態の敵がいる?

YES → 混乱状態ではない敵に向けて「撃滅の牙」(※2)

NO → 攻撃力が一番高い敵に向けて「混乱の牙」

※1……ヴァルファーレに対しては「撃滅の牙」を使用
※2……混乱状態の敵しかいない場合は、いずれかの敵に向けて「撃滅の牙」を使用

212 オルニトレステス Ornitholestes

出現条件	トカゲ種族に属する全モンスター(7種類)を、各3体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	体力の泉×99
バトル料	8000

HP	800000 【オーバーキルHP:99999】	MP	300
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	—

通常は「ポイズンタッチ」を、残りHPが少なくなると「ドレインタッチ」を多用する傾向がある。「ポイズンタッチ」は「受けたキャラクターの残りHPの3/4」に相当するダメージを与える攻撃だが、「プロテス」や「防御」で軽減することが可能だ。フェンリルと同様、このモンスターも魔法防御や回避の値が高いため、魔法攻撃が与えるダメージ量は小さく、「戦う」「技」は回避されやすい。オーバードライブ技を主体に戦うのが無難だろう。

←運か命中の値が高いキャラクターでなければ、「戦う」や「技」は回避されることが多い

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
83	55	30	170	130	20	80	200

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	—	無効	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%/カウント.200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
リネームカード×1	チョコボの羽×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
勝負師の魂×2【×4】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~3	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
ダブルドライブ	物理防御+5% 物理防御+10% 物理防御+20%

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

自分の残りHPが40万未満になっている?

YES:
- 1/3「ポイズンタッチ」
- 2/3「ドレインタッチ」

NO:
- 1/3「ドレインタッチ」
- 2/3「ポイズンタッチ」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★ドレインタッチ	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	×	×	○	×	—
★ポイズンタッチ	単体	割合攻撃	プロテス	—	—	近	—	100	×	×	○	×	毒(254%)、割合ダメージ=残りHPの3/4

種族制覇③

213 プテリクス

Pteryx

出現条件	鳥種族に属する全モンスター(3種類)を、各4体以上捕獲する
討伐時にもらえるアイテム	メガフェニックス×99
バトル料	8000

HP	100000 【オーバーキルHP:99999】	MP	0
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	—

1ターン目にかならず、参加メンバー全員に向けて「悲しみのクチバシ」を使ってくるのが特徴。「悲しみのクチバシ」によって全員がカーズ状態になったあとは、ダメージが大きいうえに強ディレイ効果がある「クチバシ」をくり出してくる。

プテリクスはつねにリジェネ状態になっているものの、最大HPが10万しかないので回復量は少なめ。「連続魔法」やオーバードライブ技などでたたみかけるように攻撃すれば、すぐに倒せるだろう。

⬅訓練場のオリジナルモンスターのなかでは最弱クラス。こいつに手こずる場合は、能力値の成長が足りないと言える。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
90	100	5	100	60	15	60	200

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

●リジェネ

無効化できない特殊効果

●基本7種(0%)
●パワーブレイク(90%)
●マジックブレイク(90%)
●アーマーブレイク(90%)
●メンタルブレイク(90%)
●死の宣告(0%/カウント:200)
●リフレク(0%)

BASIC ACTIONS 基本行動

1ターンのあいだに、すべての敵に1回ずつ「悲しみのクチバシ」

カース状態ではない敵がいる?

YES → カース状態ではない敵に向けて「悲しみのクチバシ」

NO → 「クチバシ」

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
スモークホム×4	命のロウソク×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/4)
加速スフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化蓄積率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
クチバシ	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	強ディレイ(100%)
悲しみのクチバシ	単体	物理攻撃	—	8	—	近	—	100	○	×	×	×	カーズ(100%)

種族制覇❹

214 ホーネット

Hornet

出現条件	羽虫種族に属する全モンスター(4種類)を、各4体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	魔力の秘薬×60
バトル料	8000

HP	620000 【オーバーキルHP:50000】	MP	180
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	—

異なる特殊効果を持つ3種類の攻撃を、ランダムで使いわけてくる。なかでも「毒の一刺し」によって発生した毒状態は、1回行動するごとに「そのキャラクターの最大HP×0.67」もの毒ダメージを与えるのが特徴。各攻撃が持つ特殊効果はなるべく、防具のオートアビリティで無効化したい。ホーネットへの攻撃は、運や命中の値が高いキャラクターなら「戦う」か「技」で、それ以外のキャラクターはオーバードライブ技か魔法で行なおう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
63	70	88	95	102	33	17	160

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- 沈黙(95%)
- パワーブレイク(95%)
- マジックブレイク(95%)
- アーマーブレイク(95%)
- メンタルブレイク(95%)
- 死の宣告(0%/カウント:200)
- リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
毒の牙×4	清めの塩×2

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
命中スフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5% 物理攻撃+10% 物理攻撃+20%	物理防御+5% 物理防御+10% 物理防御+20%

BASIC ACTIONS　基本行動

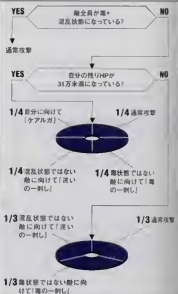
下図の行動をくり返す

敵全員が毒+混乱状態になっている?
- YES → 通常攻撃
- NO → 自分の残りHPが31万未満になっている?
  - YES:
    - 1/4 自分に向けて「ケアルガ」
    - 1/4 通常攻撃
    - 1/4 混乱状態ではない敵に向けて「迷いの一刺し」
    - 1/4 毒状態ではない敵に向けて「毒の一刺し」
  - NO:
    - 1/3 混乱状態ではない敵に向けて「迷いの一刺し」
    - 1/3 通常攻撃
    - 1/3 毒状態ではない敵に向けて「毒の一刺し」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	※1
★毒の一刺し	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	毒(254%/※2)
★迷いの一刺し	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	混乱(254%)
★ケアルガ	単体	魔法回復	シェル	80	—	∞	—	—	×	○	×	○	HP回復

※1……睡眠3(80%)、沈黙3(80%)、暗闇3(80%)、即死(100%)
※2……この攻撃によって発生した毒状態は、「最大HPの67%」の毒ダメージを与える

種族制覇⑤

215 ウィーザルシャ Vidatu

出現条件	小鬼種族に属する全モンスター(3種類)を、各4体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	魔力の泉×99
バトル料	8000

HP	95000	【オーバーキルHP：10000】	MP	840
AP	10000	【オーバーキル時：10000】	ギル	—

「アスピル」でこちらのMPを減らし、「アルテマ」でダメージを与えてくる。ウィーザルシャは最大HPが低い反面、物理防御と魔法防御、回避の値が高く、つねにリジェネ状態になっているため、多少のダメージはすぐに回復されてしまう。「ステータスリール」「征伐」などで、ウィーザルシャをアーマーブレイク状態やマジックブレイク状態にしたのち、ほかのオーバードライブ技を使用するか、召喚獣に戦わせるといいだろう。運や命中の値が高い(＝攻撃が回避されにくい)キャラクターが七曜の武器を装備して、「戦う」または「技」で攻撃するのも効果的だ。

←相手の防御力を無視する「ペイン」も有効。アニマの魔力が138以上あれば、1回で確実に倒せる。

■能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
12	230	77	230	33	15	80	110

■属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

■つねに発生しているステータス異常

- バファイ系
- リジェネ

■無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- アーマーブレイク(99%)
- マジックブレイク(80%)
- メンタルブレイク(80%)
- 死の宣告(0%／カウント：200)
- リフレク(0%)

■盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
雷の魔石×4	魔力の秘薬×1

■落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
MPスフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

■落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~3	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
AP2倍	MP+10% MP+20% MP+30%

BASIC ACTIONS 基本行動

■使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
アスピル	単体	魔法攻撃	—	10	—	∞	—	10	×	○	×	○	MP吸収
アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	魔70	—	∞	—	100	×	○	×	×	—

216 一つ目 One-Eye

出現条件	目玉種族に属する全モンスター(5種類)を、各4体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	体力の薬×60
バトル料	8000

HP	150000 【オーバーキルHP：15000】	MP	270
AP	10000 【オーバーキル時：10000】	ギル	—

カーズ効果を持つ「黒の視線」を連発しつつ、ときおり、複数のステータス異常を与える「ショックウェーブ」を放ってくる。「ショックウェーブ」で発生するステータス異常への対策として、「完全睡眠防御」と「完全混乱防御」がセットされた防具を装備しておいたほうがいい。ただし、それがなくても「ディレイバスター」で一つ目の行動を遅らせながら「戦う」などで攻撃すれば、無傷で倒すことが可能。ほかのオリジナルモンスターを倒せるほどに能力値が成長しているキャラクターならば、攻撃を回避されることはまずない。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
55	58	77	183	38	15	10	85

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
無効	無効	無効	無効	—

つねに発生しているステータス異常

●リジェネ

無効化できない特殊効果

●基本7(0%)
●パワーブレイク(0%)
●マジックブレイク(0%)
●死の宣告(0%／カウント：200)
●リフレク(0%)
●ディレイ(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
月のカーテン×3	聖なる魔石×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
魔法防御スフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	2〜3	1〜3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
AP3倍	MP+10% MP+20% MP+30%

←ディレイ効果が無効化されないため「ディレイバスター」は非常に有効な攻め手となる。

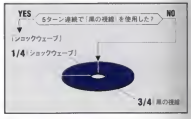
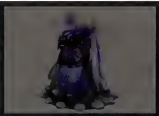
BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

5ターン連続で「黒の視線」を使用した？
YES →「ショックウェーブ」
NO →
1/4「ショックウェーブ」
3/4「黒の視線」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★黒の視線	単体	物理攻撃	プロテス	60	—	遠	—	100	×	×	×	×	カーズ(100%)
★ショックウェーブ	全体	魔法攻撃	シェル	30	—	遠	—	0	×	×	×	×	※1

※1……睡眠10(254%)、沈黙10(254%)、暗闇10(254%)、スロウ(254%)、混乱(254%)

217 ジャンボプリン Jumbo Flan

出現条件	プリン種族に属する全モンスター(6種類)を、各3体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	ツインスターズ×60
バトル料	8000

HP	1300000【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	10000【オーバーキル時:10000】	ギル	—

つねにリフレク状態であるほか、「プロテス状態でダメージを軽減できる攻撃」を無効化する特性も持つ。スロウ状態にしたあと、「アルテマ」かアニマの「ペイン」で攻撃しよう。「リジェネ」を使われたら「デスペル」で解除すること。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
3	255	98	80	60	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	吸収	吸収	吸収	—

つねに発生しているステータス異常

●リフレク

無効化できない特殊効果

●基本7種(0%)
●リフレク(0%)
●暗闇(20%)
●スロウ(0%)
●死の宣告(0%/カウント 200)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
月のカーテン×4	魔力の薬×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
魔力スフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
魔法ブースター	炎吸収 水吸収 氷吸収

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

自分の残りHPは?

65万以上:
- 1/6 アルテマ
- 1/6 自分に向けて「ファイガ」
- 1/6 自分に向けて「サンダガ」
- 1/6 自分に向けて「ウォタガ」
- 1/6 自分に向けて「ブリザガ」
- 1/6 自分に向けて「フレア」

32万5000~64万9999:
- 1/4 行動①
- 2/4 自分に向けて「フレア」
- 1/4 アルテマ

32万4999以下:
- 1/3 アルテマ
- 2/3 行動①

行動①の内容

リフレク状態の敵がいる?
- NO → リフレク状態ではない敵に向けて、1ターンのあいだに「リフレク」→「ケアルガ」を連続で使用 → 次へ
- YES → 次へ

自分がリジェネ状態になっている?
- YES → リフレク状態の敵に向けて「ケアルガ」
- NO → リフレク状態の敵に向けて「リジェネ」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★ケアルガ	単体	魔法回復	シェル	80	—	∞	—	—	×	○	×	○	HP回復
★リフレク	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	リフレク(100%)
★リジェネ	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	リジェネ10(100%)
★ファイガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	炎	∞	—	10	×	○	×	○	—
★サンダガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	雷	∞	—	10	×	○	×	○	—
★ウォタガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	水	∞	—	10	×	○	×	○	—
★ブリザガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	氷	∞	—	10	×	○	×	○	—
★フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	—	∞	—	10	×	○	×	○	—
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	貫70	—	∞	—	100	×	○	×	×	—

218 エレメンタル・ネガ Nega Elemental

出現条件	エレメンタル種族に属する全モンスター(7種類)を、各3体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	星のカーテン×99
バトル料	8000

HP	1300000 【オーバーキルHP:15000】	MP	20
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	—

『リフレク』を使用後は、各種の魔法を自身に向けて使い、跳ね返してくる。『アルテマ』によるカウンターが怖いので、カウンターの対象にならない攻撃、たとえば『フレア』や『アルテマ』、アニマの『ペイン』でダメージを与えていこう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
0	140	80	62	44	15	0	150

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	吸収	吸収	吸収	吸収

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%/カウント:200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
星のカーテン×4	ツインスターズ×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ツインスターズ×2【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

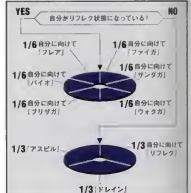
落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	2~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
炎攻撃	炎吸収
雷攻撃	雷吸収
水攻撃	水吸収
氷攻撃	氷吸収

なお、『リフレク』を使われるたびに「デスペル」でそれを解除すれば、エレメンタル・ネガの各ターンの行動を『リフレク』『ドレイン』『アスピル』の3種類に限定することが可能。さらに、こちらを全員リフレク状態にしておけば、「ドレイン」「アスピル」は跳ね返して無効化できるため、攻撃を受けることなく戦える。

BASIC ACTIONS 基本行

下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動(白魔法、黒魔法、アニマの「ペイン」はのぞく)を受けた場合は、カウンターで「アルテマ」を使用

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★リフレク	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	リフレク(254%)
★ファイガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	炎	∞	—	10	×	○	×	○	—
★サンダガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	雷	∞	—	10	×	○	×	○	—
★ウォタガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	水	∞	—	10	×	○	×	○	—
★ブリザガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	氷	∞	—	10	×	○	×	○	—
★バイオ	単体	—	—	—	—	∞	—	0	×	○	×	○	毒(254%)
★ドレイン	単体	魔法攻撃	シェル	20	—	∞	—	10	×	○	×	○	HP吸収
★アスピル	単体	魔法攻撃	—	10	—	∞	—	10	×	○	×	○	MP吸収
★フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	—	∞	—	10	×	○	×	○	—
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	貫70	—	∞	—	100	×	○	×	×	—

219 タンケット Tanket

出現条件	甲羅種族に属する全モンスター(6種類)を、各3体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	金の砂時計×99
バトル料	8000

HP	900000【オーバーキルHP:10000】	MP	0
AP	10000【オーバーキル時:10000】	ギル	—

使ってくる2種類の攻撃がどちらも、バーサク+強ディレイ効果を持つ。「ラッシュアタック!」に至っては攻撃後の待機時間が極めて短く、使われたが最後、文字どおりの猛ラッシュを受けて全滅してしまう恐れがある。タンケットの残りHPを45万未満にしたあとは、「クイックトリック」を連発するなどして、すぐにトドメを刺したいところだ。そのほか、HPと物理防御の高いキャラクター1名が「完全バーサク防御」(&「物理防御+○%」)のセットされた防具を装備し、プロテス状態で「鉄壁」を実行しておくのも有効。「ラッシュアタック!」はその1名が受け止めるので、あとは、そのキャラクターのHPを回復させつつほかの2名が攻撃すればいい。

←「鉄壁」を実行する1名に「(回避)カウンター」がセットされた武器を装備させておくと、反撃も行なえて一石二鳥。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
103	100	3	250	41	15	0	100

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- リフレク(0%)
- マジックブレイク(90%)
- メンタルブレイク(99%)
- 死の宣告(0%/カウント:200)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
光のカーテン×4	月のカーテン×4

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
物理防御スフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

BASIC ACTIONS 基本行動

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★アタック	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	バーサク(254%)、強ディレイ(100%)
★ラッシュアタック!	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	バーサク(254%)、強ディレイ(100%)

かたい

220 ファヴニル Fafnir

出現条件	竜種族に属する全モンスター(5種類)を、各4体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	清めの塩×99
バトル料	8000

HP	1100000	【オーバーキルHP:13000】	MP	30
AP	10000	【オーバーキル時:8000】	ギル	—

1ターンのあいだに3種類の攻撃を連続でくり出すうえに攻撃後の待機時間が極めて短いという、「3段攻撃」が脅威。とりあえず、「○無効」や「○吸収」がセットされた防具を装備しておくか、「バコルド」などによって、2段目の「ブレス」は無効化しておきたい。「ブレス」は属性別に3種類あるが、どの属性のものを使用するかは、下記の「基本行動」のとおりに決まっている。なお、ファヴニルは物理防御の値が低いものの、「かたい」特性を持っているので、「貫通」がセットされた武器で攻撃しよう。「征伐」や徹甲手榴弾などを使うことで、アーマーブレイク状態にしてから攻撃する手もある。

←「3段攻撃」内の「ブレス」を無効化すれば、受けるダメージ量をかなり減らすことができる。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
76	30	109	130	38	15	0	160

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	吸収	—	吸収	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●パワーブレイク(95%)
- ●マジックブレイク(95%)
- ●アーマーブレイク(95%)
- ●メンタルブレイク(95%)
- ●死の宣告(0%/カウント:200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
金の砂時計×2	体力の泉×2

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
光のカーテン×20【×40】	ダークマター×1【×2】

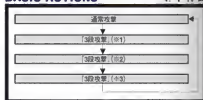
落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
炎攻撃	炎吸収
雷攻撃	水吸収
水攻撃	氷吸収
氷攻撃	

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃
↓
「3段攻撃」(※1)
↓
「3段攻撃」(※2)
↓
「3段攻撃」(※3)

※1……1ターンのあいだに、「3段攻撃(1段目)」→「ブレス(氷)」→「3段攻撃(3段目)」を連続使用。ただし、「3段攻撃(1段目)」の時点で誰かが戦闘不能状態になった場合、「3段攻撃(3段目)」は使用しない
※2……2段目の攻撃が「ブレス(炎)」である点をのぞけば、「※1」と共通
※3……2段目の攻撃が「ブレス(雷)」である点をのぞけば、「※1」と共通

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	貫16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
★3段攻撃(1段目)	単体	物理攻撃	—	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
3段攻撃(3段目)	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
ブレス(炎)	全体	魔法攻撃	—	貫22	炎	遠	—	0	×	×	×	×	—
ブレス(雷)	全体	魔法攻撃	—	22	雷	遠	—	0	×	×	×	×	—
ブレス(氷)	全体	魔法攻撃	—	22	氷	遠	—	0	×	×	×	×	—

221 ネムリダケ Sleep Sprout

出現条件	キノコ種族に属する全モンスター(3種類)を、各5体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	回復の泉×99
バトル料	8000

HP	98000 【オーバーキルHP:10000】	MP	820
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	―

1ターン目に、複数のステータス異常を引き起こす「オヤスミナサイ」を使用し、以降のターンは各種の魔法を使ってくる。ネムリダケはHPが9万8000しかないので、速攻勝負を挑みたい。与えるダメージ量が大きいオーバードライブ技を連発したり、攻撃力150以上のキャラクターが七曜の武器を装備して「戦う」を使用すれば、「オヤスミナサイ」を使わせずに倒すことが可能だ(後者は、自分の残りHPや残りMPしだいでは失敗する)。また、「オヤスミナサイ」を受けてもステータス異常が発生しない、召喚獣に戦わせるのも効果的。ちなみに、魔力が139以上のアニマなら「ペイン」1回で倒せる。

←「戦う」や「技」で攻撃して倒せなかった場合、「オヤスミナサイ」によるカウンターが待っている。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
3	167	112	203	26	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
弱点	―	―	―	―

つねに発生しているステータス異常

- リジェネ

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- パワーブレイク(0%)
- 死の宣告(0%/カウント:200)
- リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
竜の牙×4	異界の風×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
テレポスフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
暗闇攻撃改	完全暗闇防御
沈黙攻撃改	完全沈黙防御
睡眠攻撃改	完全睡眠防御
毒攻撃改	完全毒防御
石化攻撃改	完全石化防御
ゾンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
スロウ攻撃改	完全スロウ防御

BASIC ACTIONS 基本行動

「オヤスミナサイ」
↓
1/6「アルテマ」
1/6「ファイガ」
1/6「サンダガ」
1/6「フレア」
1/6「ブリザガ」
1/6「ウォタガ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

「戦う」や「技」などの「プロテス状態でダメージを軽減できる攻撃」を受けた場合は、カウンターで「オヤスミナサイ」を使用

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★オヤスミナサイ	全体	魔法攻撃	シェル	20	―	遠	―	0	×	×	×	×	※1
★ファイガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	炎	∞	―	10	×	○	×	○	―
★サンダガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	雷	∞	―	10	×	○	×	○	―
★ウォタガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	水	∞	―	10	×	○	×	○	―
★ブリザガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	氷	∞	―	10	×	○	×	○	―
★フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	―	∞	―	10	×	○	×	○	―
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	70	―	∞	―	100	×	○	×	×	―

※1…睡眠99(254%)、毒(254%)、バーサク(254%)、パワーブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)

種族制覇⑫

222 ボムキング Bomb King

出現条件	ボム種族に属する全モンスター(3種類)を、各5体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	エーテルターボ×60
バトル料	8000

HP	480000 【オーバーキルHP:10000】	MP	780
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	──

ダメージを受けた回数が3、6、9回のいずれかに達するごとに巨大化し、そのたびに、使用する攻撃がより強力なものに変わっていく。全員をシェル状態にしたうえで、『ドレイン』などでHP回復をはかりつつ戦えば、ボムキングの『アルテマ』でいきなり全滅することはないだろう。攻撃手段としては、七曜の武器を装備しての『クイックトリック』がオススメ。攻撃力が高い召喚獣を呼び出して、「ヘイスト」「シェル」を使用後、「まもる」で防御を固めながら「戦う」をくり返すのも悪くはない。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
73	200	71	200	46	15	0	150

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	──	──	──	──

つねに発生しているステータス異常

──

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%／カウント 200)
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
炎の魔石×4	光の魔石×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
明日への扉×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

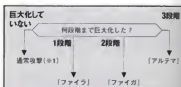
その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

←シェル状態にしてもなお「アルテマ」で全滅する場合は、「集中」も5回実行しておこう。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

何段階まで巨大化した？
- 巨大化していない → 通常攻撃(※1)
- 1段階 → 「ファイラ」
- 2段階 → 「ファイガ」
- 3段階 → 「アルテマ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

敵の攻撃でHPが減った回数の合計が3回、6回、9回のいずれかになった場合は、カウンターで身体を1段階巨大化させる

※1……召喚獣に対しては「ファイア」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	実16	─	遠	─	100	○	×	○	×	──
★ ファイア	単体	魔法攻撃	シェル	12	炎	∞	─	10	×	○	×	○	──
★ ファイラ	単体	魔法攻撃	シェル	24	炎	∞	─	10	×	○	×	○	──
★ ファイガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	炎	∞	─	10	×	○	×	○	──
★ アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	実70	─	∞	─	100	×	○	×	×	──

かたい

223 ジャガーノート Juggernaut

出現条件	ツノ種族に属する全モンスター(3種類)を、各5体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	光のカーテン×99
バトル料	8000

HP	1200000 【オーバーキルHP:15000】	MP	20
AP	8000 【オーバーキル時:8000】	ギル	—

まずは「チャージ」→「サルヴォ!」を使い、以降は状況応じて各種の攻撃を使いわけてくるが、全体攻撃のルヴォ!」さえ「バファイ」などで無効化すれば、実質に、単体攻撃をくり返すだけの敵と化す。「シェル状態でダメージを軽減できる攻撃」は無効化されてしまうので、「戦う」「技」やオーバードライブ技を使っていこう。

能力値

力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
98	140	70	62	42	15	0	150

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- パワーブレイク(95%)
- マジックブレイク(95%)
- アーマーブレイク(95%)
- メンタルブレイク(95%)
- 死の宣告(0%/カウント:200)
- リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
光のカーテン×4	光の魔石×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
攻撃力スフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	物理防御+5%
物理攻撃+10%	物理防御+10%
物理攻撃+20%	物理防御+20%

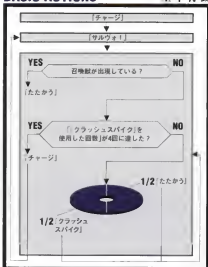
←「ステータスリール」や「征伐」で各種○○ブレイク状態にすれば、最大HPが高いだけのモンスターと化す。

BASIC ACTIONS 基本行動

「チャージ」
「サルヴォ!」
召喚獣が出現している? YES→「たたかう」 NO↓
「クラッシュスパイク」を使用した回数」が4回に達した? YES→「チャージ」 NO↓
1/2「たたかう」
1/2「クラッシュスパイク」

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
たたかう	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
クラッシュスパイク	単体	物理攻撃	プロテス	32	—	遠	—	100	○	×	×	×	即死(254%)
サルヴォ!	全体	魔法攻撃	シェル	80	炎	遠	—	0	×	×	×	×	—

かたい

224 アイアンクラッド Ironclad

出現条件	鉄巨人種族に属する全モンスター(3種類)を、各10体捕獲する
出現時にもらえるアイテム	魔力の薬×60
バトル料	8000

HP	2000000 【オーバーキルHP:99999】	MP	0
AP	10000 【オーバーキル時:10000】	ギル	—

「剛剣法・烈破撃」によるカウンターを行ないつつ、3種類の攻撃を順番に使ってくる。「征伐」などでアーマーブレイク状態にしたのち、「クイックトリック」や「アタックリール」を駆使して戦おう。HPとMPの両方に大ダメージを与える「剛剣法・武神斬」を使われる前に倒すのが理想だ。それができなかった場合は、アイテムか「調合」を使ってMPを回復し、態勢を立て直そう。

召喚獣に対しては「剛剣法・烈破撃」しか使ってこないので、アイアンクラッドをアーマーブレイク状態にしたのち、攻撃力と物理防御が高い召喚獣で戦う手もある。このほうが、倒すまでに時間はかかるが安全だ。

⬅運や回避の値が高いキャラクターに「クイックトリック」を使わせれば、カウンターの「剛剣法・烈破撃」は回避可能。

▮能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
100	220	0	180	65	15	0	180

▮属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
無効	無効	無効	無効	—

▮つねに発生しているステータス異常

—

▮無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●マジックブレイク(95%)
- ●アーマーブレイク(95%)
- ●メンタルブレイク(95%)
- ●死の宣告(0%/カウント 200)
- ●リフレク(0%)

▮盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
光のカーテン×4	体力の薬×1

▮落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
HPスフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

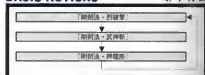
▮落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
物理攻撃+5%	HP+10%
物理攻撃+10%	HP+20%
物理攻撃+20%	HP+30%

BASIC ACTIONS 基本行動

「剛剣法・烈破撃」
↓
「剛剣法・武神斬」
↓
「剛剣法・神龍断」
(最初に戻る)

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

剛剣法・烈破撃」を使用

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「剛剣法・烈破撃」を使用

▮使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★剛剣法・烈破撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	遠	200	100	○	×	×	×	—
★剛剣法・武神斬	全体	物理攻撃	プロテス	14	—	遠	—	100	○	×	×	×	HP&MPダメージ
★剛剣法・神龍断	単体	物理攻撃	プロテス	25	—	遠	—	100	○	×	×	×	—

練場オリジナル❶

かたい

225 アースイーター Earth Eater

出現条件	「地域制覇」を2ヵ所以上達成する
現時にもらえるアイテム	スリースターズ×60
バトル料	15000

HP	1300000 【オーバーキルHP:99999】	MP	30
AP	50000 【オーバーキル時:50000】	ギル	——

立っているときはパンチをくり出し、転倒中はカウンーで「フレア」を放ってくる。いずれの攻撃もダメージ大きいので、「オートフェニックス」がセットされた防を全員に装備させておこう。アースイーターに対して有効な攻撃は、七曜の武器を装備しての「戦う」および「技」。とくに、転倒中は「かたい」特性が失われているため、大ダメージが期待できる。なお、転倒中に合計10万以上のダメージを与えておけば、立ち上がったあと1回ダメージを与えるだけで再度転倒させることが可能。

力値

力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
17	200	186	210	47	15	0	120

性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

ねに発生しているステータス異常

リフレク

効化できない特殊効果

基本7種(0%)
死の宣告(0%／カウント 255)
リフレク(0%)

めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
魚師の魂×1	Lv.1キースフィア×1

とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
キースフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	3~4	1

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

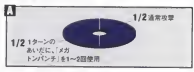
武器	防具
リプルドライブ	オートポーション

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

A

1/2 通常攻撃

1/2 1ターンのあいだに、「メガトンパンチ」を1~2回使用

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

ⓐ立っている状態のときに、オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けてHPが減った場合は、カウンターで敵のいずれかに向けて「メガトンパンチ」を使用(※1)

ⓑ転倒状態のときに、オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けてHPが減った場合は、カウンターで自分に向けて「フレア」を使用

ⓒ立っている状態で敵の攻撃を受けてHPが減ったとき、「受けたダメージ量の合計」が10万を超えた場合は(※2)、下図の行動を実行

直後に転倒状態になり、「かたい」特性を失い、「受けたダメージ量の合計」がゼロから数え直しになる

▼

何もしない

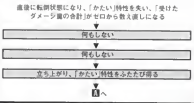
▼

何もしない

▼

立ち上がり、「かたい」特性をふたたび得る

▼

Aへ

※1……ⓐⓒの条件を同時に満たした場合は、ⓒの行動のみを実行する
※2……「受けたダメージ量の合計」がゼロのときにオーバードライブ技を受けた場合は、そのダメージ量は合計に含めない

用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	◎	×	×	×	—
ガトンパンチ	単体	物理攻撃	—	32	—	遠	—	100	×	×	×	×	即死(100%)
レア	単体	魔法攻撃	シェル	60	—	∞	—	10	×	○	×	○	—

訓練場オリジナル❷

226 ヒュージスフィア Greater Sphere

出現条件	「種族制覇」を2種類以上達成する
出現時にもらえるアイテム	至高の魔石×60
バトル料	15000

HP	1500000 【オーバーキルHP：99999】	MP	999
AP	50000 【オーバーキル時：50000】	ギル	—

行動パターンはスフィアマナージュに近い。全員をプロテス状態にして、以下のいずれかの方法で戦おう。

●全種類の「◯無効」（または「◯吸収」）がセットされた防具を装備し、「「ライブラ」を使用→カウンターで受けた魔法と対立する属性の魔法で攻撃」をくり返す

●「アタックリール」などのオーバードライブ技を連発

●P.294で紹介している戦法を流用

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
87	130	102	120	55	15	0	200

属性攻撃との相性 ※1……「ウィークチェンジ」を使用すると変化

炎	雷	水	氷	聖
※1	※1	※1	※1	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

●基本7種(0%)
●死の宣告(0%／カウント 255)
●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
勝負師の魂×1	リターンスフィア×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
運スフィア×1［×2］	ダークマター×1［×2］

落とす装備

落とす確率	スロット数	アビリティ数
255／256	2～4	1

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
MP消費1	オートフェニックス

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、炎、雷、水、氷の4種類の属性のうち、いずれかひとつを弱点、ほかを吸収に設定

1/2 通常攻撃

1/2「アクアプレス」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

敵の行動によってHPが増減した場合は、受けた行動の種類に応じて、カウンターで下表の行動を実行（※2）

受けた行動の種類		ヒュージスフィアの行動
「白魔法」、「黒魔法」、「ペイン」	弱点になっている属性の攻撃	「ウィークチェンジ」（※3）
	吸収になっている属性の攻撃	「アルテマ」（召喚獣には「※4」）
	「ライブラ」	（※4）
	その他	「アルテマ」
「戦う」、「技」、召喚獣の特殊攻撃（「ペイン」と「メテオストライク」をのぞく）	弱点になっている属性の攻撃	「アクアプレス」（※5）
	その他	「アルテマ」
「特殊」、アイテム、オーバードライブ技、「メテオストライク」	弱点になっている属性の攻撃	「ウィークチェンジ」（※3、※6）
	吸収になっている属性の攻撃	「アルテマ」（※6）
	HP回復（属性吸収以外）	「フレア」
	その他	「アクアプレス」（※6）

※2……リフレク状態の効果によって跳ね返された魔法を受けた場合は、一番最後に実行したカウンターを再実行する（→P.468）
※3……炎、雷、水、氷の4種類の属性のうち、いずれかひとつを弱点、ほかを吸収に設定
※4……弱点となる属性と対立する属性のガ系黒魔法（全）
※5……受けた行動の結果がミスまたは無効化の場合は「アルテマ」
※6……「エレメントリール」を受けた場合は、別の行動を実行する場合もある

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化蓄積率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
★アクアプレス	全体	割合攻撃	プロテス	—	—	遠	—	100	×	×	×	×	割合ダメージ…最大HPの15/16
★ファイガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	炎	∞	—	10	×	○	×	○	—
★サンダガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	雷	∞	—	10	×	○	×	○	—
★ウォタガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	水	∞	—	10	×	○	×	○	—
★ブリザガ	単体	魔法攻撃	シェル	42	氷	∞	—	10	×	○	×	○	—
★フレア	単体	魔法攻撃	シェル	60	—	∞	—	10	×	○	×	○	—
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	70	—	∞	—	100	×	○	×	×	—

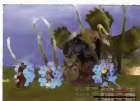
訓練場オリジナル③

かたい

227 カタストロフィ Catastrophe

出現条件	「地域制覇」を6ヵ所以上達成する
発現時にもらえるアイテム	明日への扉×99
バトル料	15000

HP	2200000 【オーバーキルHP:99999】	MP	380
AP	50000 【オーバーキル時:50000】	ギル	―

最初は外殻を閉じているが、ある程度のダメージを受けると外殻を開き、行動パターンを変えてくる。HPと攻撃力が高い反面、ほかの能力値は「訓練場オリジナル」モンスターにしては低め。外殻を開くまでは「かたい」特性を持っているので、オーバードライブ技や、「貫通」がセットされた武器で攻撃しよう。「完全混乱防御」がセットされた防具を装備しておけば、「邪毒雲」を受けても混乱状態になって自滅する心配はない。外殻を開かせたあともそのままの戦法が通用するが、装備は七曜の武器に持ちかえたほうがより大きなダメージを期待できる。

⬅「百牙撃」はプロテス状態＆「防御」でしのぐ。全員をリレイズ状態にしておけば、より安全だ。

能力値

撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
20	80	77	80	34	15	0	150

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
―	―	―	―	―

つねに発生しているステータス異常

―

無効化できない特殊効果

基本7種(0%)
死の宣告(0%／カウント:255)
リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
負師の魂×1	Lv.2キースフィア×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ッチなサイフ×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255／256	3~4	1~4

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
闇攻撃改	完全暗闇防御
黙攻撃改	完全沈黙防御
眠攻撃改	完全睡眠防御
攻撃改	完全毒防御
化攻撃改	完全石化防御
ンビ攻撃改	完全ゾンビ防御
ロウ攻撃改	完全スロウ防御

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
邪毒雲	全体	魔法攻撃	シェル	43	―	遠	―	100	×	×	×	×	毒(254%)、混乱(254%)、カーズ(100%)
妖殺液	単体	魔法攻撃	プロテス	52	―	遠	―	100	×	×	×	×	※1
百牙撃	全体	物理攻撃	プロテス	16	―	遠	―	100	○	×	×	×	―
グラビデ	全体	割合攻撃	シェル	―	―	∞	―	10	×	○	×	×	割合ダメージ・残りHPの1／4

※1……パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)

BASIC ACTIONS 基本行動

何もしない
▼
「邪毒雲」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが176万未満になったあとは、下図の行動を実行

外殻を開き、「かたい」特性を失い、すばやさを50にする
▼
「妖殺液」
▼
「グラビデ」
▼
「百牙撃」

訓練場オリジナル❹

228 ブラキオレイドス

Brachosaur

出現条件	「種族制覇」を6種類以上達成する
出現時にもらえるアイテム	勝負師の魂×99
バトル料	15000

HP	3000000【オーバーキルHP:99999】	MP	85
AP	50000【オーバーキル時:50000】	ギル	—

基本的には、4種類の行動をくり返す。カウンターで使ってくる「断罪」は、リレイズ状態さえも解除する効果がある点に注意。「アタックリール」などのオーバードライブ技を多用し、少ない手数で多くのダメージを与えていこう。召喚獣を呼び出して戦わせるのも有効な手だが単体攻撃の「収束魔法陣」を受けると一撃で倒される危性が高い。よって、この攻撃がくるターンの直前には召喚獣をいったんもどしておいたほうがいい。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
102	80	212	80	53	15	0	180

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

- 基本7種(0%)
- 死の宣告(0%/カウント:255)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
勝負師の魂×1	テレホスフィア×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
逆転のカキ×1【×2】	タークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
AP3倍 トリプルドライブ	HP+10% HP+20% HP+30%

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃
↓
「いまわしき虹」
↓
自分はプロテス状態になっている？
- YES → 次へ
- NO → 自分に向けて「プロテス」

自分はシェル状態になっている？
- YES → 次へ
- NO → 自分に向けて「シェル」

自分はリジェネ状態になっている？
- YES → 何もしない
- NO → 自分に向けて「リジェネ」

↓
「収束魔法陣」
↓（通常攻撃へ戻る）

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

ⓐオーバードライブ技を含む、HPを増減させる何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「断罪」を使用(※1)
ⓑ「スロウ」、「スロウガ」、銀の砂時計、ヘイスト効果を持つ攻撃、のいずれかを受けた場合は、カウンターで自分に向けて「ヘイスト」を使用

※1……ⓐⓑの条件を同時に満たした場合は、ⓑの行動のみを実行する

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
★断罪	全体	物理攻撃	プロテス	12	—	遠	—	100	○	×	×	×	※2
★いまわしき虹	全体	物理攻撃	—	14	—	遠	—	100	×	×	×	×	※3
★収束魔法陣	単体	魔法攻撃	シェル	63	—	遠	—	100	×	×	×	×	防御力無視
★ヘイスト	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	ヘイスト(100%)
★シェル	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	シェル(100%)
★プロテス	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	プロテス(100%)
★リジェネ	単体	—	—	—	—	∞	—	—	×	○	×	○	リジェネ10(100%)

※2……バファイ・バサンダ・バウォタ・バコルド・シェル・プロテス・リフレク・ヘイスト・リジェネ・リレイズ状態を解除、強ディレイ(100%)
※3……睡眠3(50%)、沈黙3(50%)、暗闇3(50%)、混乱(25%)、カーズ(100%)

訓練場オリジナル⑤

229 ネスラグ

Neslug

出現条件	捕獲可能な全モンスターを、各1体以上捕獲する
勝利時にもらえるアイテム	勝利の方程式×99
バトル料	15000

HP	4000000【オーバーキルHP：12000】	MP	999
AP	50000【オーバーキル時：50000】	ギル	—

ふだんは3種類の攻撃を使いわけてくる。「ねんえきネバネバ」で全滅しないためにも、つねに2～3名はリレイズ状態にしておこう。HPが200万を切ってカラにこもったネスラグは、リジェネ状態になり、ほぼすべての物理攻撃を無効化する能力も得る。「アタックリール」や「連続魔法」を駆使して、回復量を超えるダメージを与えつづけること。ネスラグのHPが100万を切ればカラは壊れ、すべての攻撃が通用する状態にもどる。

能力値

力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
80	80	130	80	43	20	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

基本7種(0%)
沈黙(0%)
リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
魔師の魂×1	フレンドスフィア×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ンデュラム×1【×2】	ダークマダー×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2～3	1～3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
通(キマリ、アーロン) P3個	HP+10% HP+20% HP+30%

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	90	0	×	×	○	×	—
百万トン	単体	物理攻撃	プロテス	貫32	—	遠	—	100	×	×	×	×	混乱(254%)
ねんえきネバネバ	全体	魔法攻撃	—	貫60	—	遠	—	100	×	×	×	×	※2
ケアルガ	単体	魔法回復	シェル	80	—	∞	—	—	×	○	×	○	—

※2……沈黙0(254%)、毒(254%)、スロウ0(254%)、カーズ(100%)、アーマーブレイク(防御不能)、メンタルブレイク(防御不能)、強ディレイ(100%)

BASIC ACTIONS 基本行動

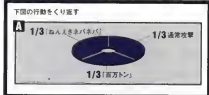
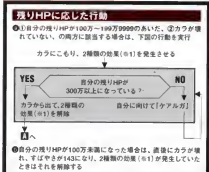
下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

ⓐ①自分の残りHPが100万～199万9999のあいだ、②カラが壊れていない、の両方に該当する場合は、下図の行動を実行

カラにこもり、2種類の効果(※1)を発生させる
↓
自分の残りHPが300万以上になっている？
YES → カラから出て、2種類の効果(※1)を解除 → Ⓐへ
NO → 自分に向けて「ケアルガ」

ⓑ自分の残りHPが100万未満になった場合は、直後にカラが壊れ、すばやさが143になり、2種類の効果(※1)が発生していたときはそれを解除する

※1……リジェネ状態になる、「プロテス状態でダメージを軽減できる攻撃」を無効化する、の2種

訓練場オリジナル❻

※あたま、うでは「かたい」特性を持つ

230 アルテマバスター Ultima Buster

出現条件	捕獲可能な全モンスターを、各5体以上捕獲する
出現時にもらえるアイテム	ダークマター×99
バトル料	15000

※( )内はあたま、うでの数値

HP	5000000 【オーバーキルHP:99999】 (80000 【オーバーキルHP:1】)	MP	140 (1)
AP	50000 【オーバーキル時:50000】 (0 【オーバーキル時:0】)	ギル	― (―)

※アルテマバスターが出現すると、訓練場のショップで
クリアスフィアが買えるようになる(1個10000ギル)

独立した4つの部位を持つ(本体、あたま、うで×2)。まずは、魔法やワッカの『戦う』であたまを倒し、以降はうでを倒しつつ本体を攻撃していこう。『アルテマ』に備えて、つねにリレイズ状態を維持しておくこと。

能力値

※( )内はあたま、うでの数値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
168	60(1)	178	71(1)	72	15	0	130

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
―	―	―	―	―

つねに発生しているステータス異常

―

無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%/カウント:255)
  ※あたま、うでは「(0%/カウント 3)」
- ●リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
勝負師の魂×1	Lv.3キースフィア×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
勝利の方程式×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3～4	1～3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
AP3倍 ドライブをAPに トリプルドライブ	MP限界突破

BASIC ACTIONS 基本行動

●アルテマバスター

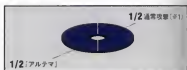
下図の行動をくり返す

1/2 通常攻撃(※1)

1/2「アルテマ」

●あたま

A 通常攻撃(※2) ▶ あやしい動きをする ▶ 「不浄液」

●うで

ターンがまわってくることはない

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●あたま

あやしい動きの最中に敵の攻撃でHPが減った場合は、あやしい動きを中止し、Aへ

●うで

アルテマバスターに向けて「戦う」「技」などの「プロテス状態でダメージを軽減できる攻撃」が使用された場合は、その攻撃をさえぎり、アルテマバスターが受けるダメージ量を軽減する(※3)

その他の特殊行動

●アルテマバスター

うでが両方とも倒されている状態でターンが2～3回まわってくると、ターンの終了時に、うでを2本とも再生させる

※1……2～4ターンにつき1回は、「1ターンのあいだに「アルテマ」→通常攻撃を連続使用」

※2……あたまのターンだが、アルテマバスターが通常攻撃を使用する

※3……"物理防御255&「かたい」特性あり&防御状態"としてダメージ量を計算する

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	―	近	―	100	○	×	×	×	―
★不浄液	単体	魔法攻撃	―	75	―	遠	―	100	×	×	×	×	※4
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	70	―	∞	―	100	×	○	×	×	―

※4……毒(防御不能)、スロウ(254%)、混乱(254%)、ゾンビ(防御不能)、パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)

訓練場オリジナル⑦

231 神龍 Shinryu

出現条件	スプラッシャー、アケオロス、レイジングスパイクを、各2体以上捕獲する
制覇時にもらえるアイテム	ラストエリクサー×30
バトル料	15000

HP	2000000 【オーバーキルHP:99999】	MP	72
AP	50000 【オーバーキル時:50000】	ギル	—

通常攻撃や「シャイニング」を使いつつ、防御不能の石化効果を持つ「イレイザー」でこちらの頭数を減らしてくる。神龍とのバトルは水中で行なわれるため、ティーダ、ワッカ、リュックの3名しかバトルに参加できない。しかも、「イレイザー」を受けて石化破壊が発生するのを防ぐ手段がないので、実質的には1名だけで戦うことになる。とりあえず、メインで戦うキャラクターを1名決めておき、その1名が「イレイザー」を受けないようにするため、ほかの2名を「逃げる」でバトルから離脱させよう。あとは、残った1名がHPを回復しつつ戦うのみだ。

⬅戦わない2名は、メインの1名に向けて「プロテス」や「シェル」などを使ったのち、神竜にターンがまわる前に逃げる。

➡ティーダを残してオーバードライブ技を使わせるなら、攻撃後の待機時間が短めな「チャージ&アサルト」がオススメ。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
…2	60	86	98	70	15	0	200

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

つねに発生しているステータス異常

—

無効化できない特殊効果

基本7種(0%)
死の宣告(0%/カウント:255)
リフレク(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
負師の魂×1	スリースターズ×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
知への賛×1【×2】	ダークマター×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	2~4	1

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
AP2倍	オートST回復薬

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
シャイニング	ランダム	魔法攻撃	シェル	9×8	—	遠	—	100	×	×	×	×	—
イレイザー	単体	—	—	—	—	遠	—	100	×	×	×	×	石化(防御不能)

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

- 1/3 「イレイザー」(※1)
- 1/3 通常攻撃
- 1/3 「シャイニング」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで通常攻撃を使用

※1……攻撃対象に選べる敵が1体しかいない場合は、通常攻撃を使用

訓練場オリジナル⑧

かたい

232 すべてを超えし者 Nemesis

※すべてを超えし者からは、敵の技「サンシャイン」を修得することが可能

出現条件	捕獲可能な全モンスターを各10体捕獲し、すべてを超えし者以外の全オリジナルモンスターを倒す
出現時にもらえるアイテム	マスタースフィア×10
バトル料	25000

HP	10000000 【オーバーキルHP:99999】	MP	9999
AP	55000 【オーバーキル時:55000】	ギル	──

大半の能力値が極めて高く、攻撃の威力も大きい。オーバードライブ技で攻撃すると「アルテマ」で反撃されるので、「クイックトリック」主体で戦おう。「世界最後の日」は、召喚獣に受けさせるかリレイズ状態でしのぐこと。

▌能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
255	150	255	150	200	0	0	150

▌属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	吸収	吸収	吸収	吸収

▌つねに発生しているステータス異常

──

▌無効化できない特殊効果

- ●基本7種(0%)
- ●死の宣告(0%/カウント:255)
- ●リフレク(0%)

▌盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
Lv.4キースフィア×1	ワープスフィア×1

▌落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ワープスフィア×1【×2】	ダークマター×1【×2】

▌落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
ダメージ限界突破	HP限界突破

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

行動①の内容

この行動が選ばれるたびに、「エターナルカノン」→「ウルトラスパーク」→通常攻撃→「エターナルカノン」→「ウルトラスパーク」→……の順に、使用する攻撃を切りかえる

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

- ⓐ自分が「エターナルカノン」または「ウルトラスパーク」を使用した場合は、「行動変化カウント」が1増える
- ⓑ自分が通常攻撃を使用した場合は、「行動変化カウント」が3増える
- ⓒオーバードライブ技か、「プロテス状態ではダメージを軽減できない、魔法以外の攻撃」を受けた場合は、カウンターで「アルテマ」を使用

その他の特殊行動

①「ターンがまわってきた回数」が9回(※1)に達している、②「行動変化カウント」が17に達している、の両方に該当する場合は、「世界最後の日」を使用し、「ターンがまわってきた回数」「行動変化カウント」ともにゼロから数え直しになる

※1……10回の場合もある

▌使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	─	近	─	100	○	×	×	×	──
★エターナルカノン	単体	魔法攻撃	シェル	255	─	遠	─	100	×	×	×	×	──
★ウルトラスパーク	全体	物理攻撃	─	32	─	遠	─	100	×	×	×	×	※1
★世界最後の日	全体	物理攻撃	─	36	─	遠	─	100	×	×	×	×	防御力無視
★アルテマ	全体	魔法攻撃	シェル	70	─	∞	─	100	×	○	×	×	──

※1……毒(254%)、スロウ(254%)、カーズ(100%)、パワーブレイク(254%)

召喚獣だけでオリジナルモンスターを倒せ

オリジナルモンスターに対する通常の攻略法は、前ページまでに記したとおり。ここでは趣向を変えて、右記の制限を課したうえで、訓練場の全オリジナルモンスターを召喚獣のみで倒す方法を紹介しよう(『召喚』が行なえない対神龍戦はのぞく)。前ページまでの攻略法を実行しているときに、召喚獣でどう戦うかの参考にもなるはずだ。

本コーナーにおけるプレイの制限
- ●バトル中に呼び出す召喚獣は1体(対すべてを超えし者戦をのぞく)
- ●『そだてる』は利用しない
- ●召喚獣のみが攻撃を行なう&攻撃を受ける(召喚獣以外は、『召喚』か『防御』のみを実行)

召喚獣を1体選んでオリジナルモンスターに挑む

まずは、呼び出す召喚獣1体(以下、エース)を決める。エースに要求されるのは、Ⓐ『そだてる』を利用せずとも能力値が右記の最低ラインまで達し得る、Ⓑ『おぼえる』が利用可能、のふたつ。この両方を満たす召喚獣はバハムートとアニマしかいないので、どちらか一方をエースに選ぼう。

エースを決めたら、『おぼえる』で右記のコマンドアビリティを修得させたのち、ユウナの能力値を成長させることで強化しつつ(→P.408)、弱そうなオリジナルモンスターから順に倒していく。ちなみに、右記の能力値の最低ラインは、すべてを超えし者など一部の強敵とのバトルで必要な数値であり、残りのほとんどのオリジナルモンスターは、これより低い能力値でも倒すことが可能だ。

←ユウナの能力値をこれくらいまで成長させれば、バハムート、アニマともに、能力値が目標に達する。

■エースの能力値の最低ライン

- ●最大HP……21041以上　●最大MP……500以上
- ●攻撃力……255　●物理防御……255
- ●魔力……220以上　●魔法防御……255
- ●すばやさ……170以上
- ●運&回避……合わせて230以上
- ●命中……(自然に成長する範囲で十分)

■エースに修得させるコマンドアビリティ

特殊	●『はげます』	●『集中』
	●『竜剣』	●『連続魔法』
白魔法	●『ケアルガ』	●『ヘイスト』
	●『スロウ』	●『シェル』
	●『プロテス』	●『リフレク』
	●『デスペル』	●『リジェネ』
黒魔法	●ガ系の黒魔法(『ファイガ』『サンダガ』『ウォタガ』『ブリザガ』)	
	●『ドレイン』	●『アスピル』
	●『フレア』	

召喚獣での基本戦略

『ヘイスト』『シェル』『プロテス』を使用後、通常は『戦う』で、それが回避または無効化される場合は特殊攻撃や『連続魔法』で、ダメージを与えていく。『連続魔法』は、ガ系の黒魔法のいずれか、あるいは『フレア』で実行しよう。短期決戦を挑むなら『プロテス』『シェル』は省略してもいい。逆に、受けるダメージ量をもっと軽減したい場合は、『はげます』や『集中』を5回ずつ使うか、敵にターンがまわる直前にかならず『まもる』を実行すること。

なお、『さきがけ』と『先制』のふたつがセットされた武器をユウナに装備させておくと、敵に最初のターンがまわるまでの召喚獣の行動回数を、1回～数回増やすことが可能だ。

←HPの回復は『ドレイン』(カウンターを受けたくないときは『ケアルガ』)、MPの回復は『竜剣』か『アスピル』で行なおう。

■召喚獣で強敵を倒す方法

一部のオリジナルモンスターに対しては、基本戦略を実行しているだけでは勝ち目が薄い。それらの敵と戦ううえでの注意点や、有効な戦いかたを、以下に記しておこう。

対フェンリル戦

防御不能の即死効果を持つ『地獄の牙』と、回避不可能なうえ「こちらの最大HPの15／16(クリティカルヒット時は30／16!!)」に相当するダメージを与えてくる『混乱の牙』が脅威。『地獄の牙』は、運と回避の値の合計が230以上なら確実に回避できるが、それより低い場合は神に祈るしかない。

なお、フェンリル以外にも、受けたら戦闘不能状態になるのが確定という攻撃を使ってくる敵は何体かいる。いずれの敵に対しても、「それらの攻撃を使われる前に倒す」の精神で短期決戦を挑もう。

←「混乱の牙」のダメージはプロテス状態で軽減可能。フェンリルとの戦いでは、かならず「プロテス」を使っておくこと。

対ジャンボプリン戦

この敵に対しては、『ヘイスト』『シェル』『リフレク』を使用後、自分に向けて『フレア』を使い、跳ね返すという戦法で攻撃しよう(アニマの場合は、『ペイン』で直接攻撃するのも手)。先に『スロウ』を跳ね返しておくと、より安全に戦える。

対タンケット戦

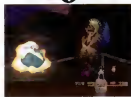
敵の残りHPが45万未満になると使ってくる『ラッシュアタック!』には強ディレイ効果があり、ひとたび受けると、つづけて何10回も攻撃されてしまう。タンケットのHPを半分近くまで減らしたら、敵のターンが過ぎるまで『まもる』を実行。その後、『戦う』を連発し、敵につぎのターンがまわる前に倒すこと。プロテス+リジェネ状態で『ラッシュアタック!』を耐えしのぎ、こちらにターンがまわってきたら攻撃するという戦法も悪くない。

←プロテス+リジェネ状態ならば、「ラッシュアタック!」のダメージをHP回復で完全に相殺することができる。

対ヒュージスフィア戦

『アクアブレス』は「こちらの最大HPの15／16」に相当するダメージを与えてくる。プロテス状態や『まもる』でダメージを軽減可能だが、念のためHPの回復はおこたらないこと。

ヒュージスフィアが1回もカウンターを実行していない状況では、下の写真の要領で、こちらの魔法を跳ね返して敵に当てると、カウンターを行なわれずにすむ。これを利用して、敵への攻撃をすべて魔法の跳ね返しで行なえば、安全にダメージを与えていくことが可能だ。HPやMPの回復も、『ドレイン』や『アスピル』を跳ね返せばOK。

←「リフレク」を使用後自分に向けてガ系の黒魔法を使って跳ね返し、ダメージを与えるか吸収されるかを調べる。

←ダメージを与えた場合は、それが敵の弱点属性。以降は、その属性の黒魔法を跳ね返すことで攻撃しよう。

対ネスラグ戦

『ねんえきネバネバ』を受けると、かならずアーマーブレイク+メンタルブレイク状態になるので、すぐに『デスペル』で解除すること。ただし、同時にヘイスト状態やプロテス状態も解除されてしまうため、『ヘイスト』などの再使用は忘れずに。

残りHPが200万を切ったネスラグは、カラにこもってリジェネ状態になる。カラにこもっているときは『戦う』や『技』が通用しないので、『連続魔法』でガ系の黒魔法(または『フレア』)を連発していこう。MPを回復したいときは、『アスピル』をまじえた『連続魔法』を実行すればいい。

←敵がカラにこもっているあいだは、「連続魔法」で攻撃。カラを壊したあとは、「戦う」での攻撃にもどそう。

対すべてを超えし者戦

敵が9～11ターンおきに使ってくる『世界最後の日』を受けると、たとえ各能力値が上限に達していても耐え切れない。しかも召喚獣では、この攻撃を使われる前に敵を倒すことは不可能。そこで、エース(→P.293)以外の召喚獣に『世界最後の日』を受けさせるという方法をとることになる。敵の行動(→P.292)から推測して、つぎのターンに『世界最後の日』を使ってきそうなら、いったんエースをもどしてほかの召喚獣を呼び出す。『世界最後の日』を受けたら、再度エースを召喚すればいい。

すべてを超えし者との具体的な戦いかたは、下記を参照。敵の行動に多少のランダム要素はあるが、万事順調に進めば、『世界最後の日』を6回ほど使われたあとに勝利できる。

⬅「まもる」を実行中でも、「世界最後の日」で受けるダメージは99999に達してしまう。

➡つぎの攻撃を予測し、それを受けてHPがつきる恐れがあるなら、「ドレイン」で回復をはかろう。

■すべてを超えし者との戦いかた

❶エースを呼び出したら、まずは「ヘイスト」を使用

⬇

❷「ドレイン」(または「連続魔法」で「ドレイン」2回)を使うことによりHPを回復しつつ、必要回数ぶん「はげます」を使用

⬇

❸「シェル」「プロテス」を使用

⬇

❹「ドレイン」(または「連続魔法」で「ドレイン」2回)を使うことによりHPを回復しつつ、「戦う」を連発

⬇

❺敵がつぎのターンに「世界最後の日」を使ってきそうなら、すぐにエースをもどす

⬇

❻ユウナにターンがまわるまでほかの味方が「防御」を実行後、ユウナがエース以外の召喚獣を呼び出す

⬇

❼「世界最後の日」を受けるまで「まもる」を使用

⬇

❽召喚獣が倒されたら、ユウナにターンがまわるまで味方が「防御」を実行後、ユウナがエースを呼び出し、❹へ

●「ウルトラスパーク」を耐え切るには、エースのHPに応じた回数ぶん「はげます」を使っておく必要がある(右表)。回数不足のときは「まもる」を行なうこと。

■「はげます」の必要回数

エースの残りHP	必要回数
31561以上	0回
31560～29457	1回
29456～27352	2回
27351～25248	3回
25247～23143	4回
23142～21041	5回

●敵にターンがまわるまでにエースが3回行動できるなら(右写真のような状況)、「ドレイン」や「戦う」を1回使用したあとにもどしてもいい。

●「まもる」を実行させるのは、読みがはずれて「世界最後の日」以外の攻撃がきたとき、それを受けてHPがつきないようにするためだ。敵の行動パターン上かならず「世界最後の日」がくる場合か、「世界最後の日」以外の攻撃を受けてもHPが残るという確信がある場合は、「戦う」を使用させたほうがいい。

メーガス三姉妹だけですべてを超えし者を倒せ?

メーガス三姉妹のマグは、召喚獣のなかで唯一「リレイズ」を使用可能。「世界最後の日」を「リレイズ」で耐えしのげれば、理論上は、メーガス三姉妹だけですべてを超えし者が倒せるわけだ。

それを実践する場合、能力値についてはユウナを限界まで成長させることが必須。そのうえで、「そだてる」で最大HPや最大MPをなるべく上げておきたい。

与える指示は、右記のなかから状況に応じて選ぶ。マグがこまめに「リレイズ」を使用しつつ、「ケアルガ」や「アスピル」も行なってくれれば理想的。ドグには、「ヘイスト」や「プロテス」の使用を期待するか、「戦う」での攻撃をまかせる。ラグには、毎ターン「リトルナーレ」を使ってほしいところだ。すべてがうまくいけば、「世界最後の日」を3回使われる前に倒せるだろう。

■メーガス三姉妹に与える指示

名前	指示
マグ	「おまかせします」「がんばってください」「みんなを助けて」
ドグ	「戦ってください」「守ってください」
ラグ	「おまかせします」「戦ってください」

※それぞれの指示でどの行動を実行する可能性があるかは、P.424を参照

魔物徹底解剖図鑑

本コーナーでは、『FFX』に登場するモンスター(訓練場のオリジナルモンスターをのぞく)の設定イラストに加えて、詳細な行動パターンを紹介していく。それぞれのモンスターのデザイン上におけるこまかな設定や、知られざる行動法則をとくとご覧あれ。

図鑑の見かた

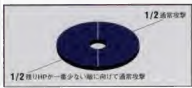
❶分類名……本コーナーで独自に名づけた、モンスターの分類の名称。分類には、魔物、機械、人間などがある。
❷系統名、モンスター名……本コーナーで独自に名づけた、モンスターの系統の名称(分類&系統別INDEXは→P.298)と、その系統に属するモンスターの名前(五十音順INDEXは→P.297)。系統には、オオカミ系、一般兵系、小型機械系などがある。
❸解説、イラストなど……その系統に属するモンスターの簡単な解説と、カラーイラストや立体模型などの各種資料。
❹基本行動……そのモンスターの基本となる(おもに、何の攻撃も受けていないときの)行動パターン。詳細についてはP.257を参照。
❺特殊行動……特定の条件を満たしたときにのみ実行する行動パターン。おおまかな条件ごとにわけて掲載している。詳細についてはP.257を参照。

五十音順モンスターINDEX

分類＆系統別モンスターINDEX

魔物[陸上]

オオカミ系	ディンゴ	ミヘンファング	ガルム	スノーウルフ
	サンドウルフ	スコル	バンダースナッチ	

オオカミによく似た容姿を持ち、衰弱している相手をおもに狙って襲いかかる。魔法防御の値が突出しており、回避もそこそこ高い。総じて炎が苦手。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

- 1/2 通常攻撃
- 1/2 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃

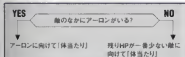
PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

ウァルファーレが出現している場合は、何もしない

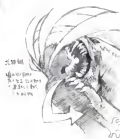
甲羅系 | ラルド | バニップ | ムルフシュ | マフート | スワンプマフート | シュレッド | ハアルマ

モグラを丸くしたような、ユニークな外見が特徴。動きがにぶい反面、硬い外殻に守られており、魔法防御も高い。外殻をものともしない物理攻撃をくり出す人物を恐れ、優先的に排除しようとする。

↑➡ラルドの立体像。これを参考にポリゴンモデルが作成された。

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

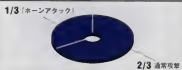
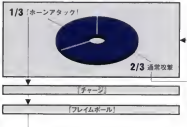
ヴァルファーレが出現している場合は、何もしない

グレンデル

がっしりとした体躯の魔物で、背中から突き出した巨大なツノが特徴。攻撃力が高いうえ、ヴァラーハとグレンデルは、体内の炎を火球に変えて放つことができる。

●デュアルホーン
下図の行動をくり返す

1/3「ホーンアタック」
2/3 通常攻撃

●ヴァラーハ
下図の行動をくり返す

1/3「ホーンアタック」
2/3 通常攻撃
↓
「チャージ」
↓
「フレイムボール」

●グレンデル
4ターン目までは、「チャージ」→「フレイムボール」→「チャージ」→「フレイムボール」の順で使用する。5ターン目以降は、ヴァラーハの基本行動と同じ

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

挑発状態になっているときの行動
下表の行動を実行

モンスター名	行動
デュアルホーン	通常攻撃
ヴァラーハ	「フレイムボール」
グレンデル	

召喚獣に対する行動
下表の行動を実行

モンスター名	攻撃対象	
	ヴァルファーレ	その他の召喚獣
デュアルホーン	何もしない	通常攻撃
ヴァラーハ	2ターンに渡り、「チャージ」→「フレイムボール」の順で使用	
グレンデル		

※前のターンで「チャージ」を使用していた場合は、上記の行動のかわりに「フレイムボール」を使用する

クァール系

クァール

マスタークァール

風貌はヒョウに近いが、2本の太く長いヒゲが異質な雰囲気を漂わせる。相手に直接襲いかかることはなく、その場にすわったまま、雷または氷属性の魔法や、ステータス異常を引き起こす攻撃をくり出す。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

行動1、行動2の内容

モンスター名	行動①	行動②
ファール	「サンダラ」	「ブリサラ」
マスタークァール	「サンダガ」	「ブリザガ」

1 …召喚獣に対しては「ドレイン」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

「ブラスター」を使用

残りHPに応じた行動

●クァール

①自分の残りHPが3000未満、②挑発状態ではない、③召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、下図の行動を実行

1/5「ブラスター」
1/5「サンダラ」
1/5「ブリザラ」
1/5「サイレス」
1/5「ドレイン」

●マスタークァール

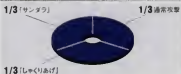
①自分の残りHPが6500未満、②挑発状態ではない、③召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、下図の行動を実行

1/3「ブラスター」
1/3「ドレイン」
1/3「コンフュ」

ベヒーモス系	ベヒーモス	キングベヒーモス

獣のごとき体格をした巨大な魔物。攻撃力と魔力がきわだって高く、くり出す攻撃は、一撃で相手に致命傷を与えるほど。キングベヒーモスは、死にぎわに相手を道連れにしようとする危険な習性を持つ。

キングベヒーモス

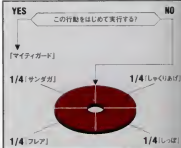
BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

通常攻撃を使用

残りHPに応じた行動

●キングベヒーモス

①自分の残りHPが22500未満、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、下図の行動を実行

その他の特殊行動

●キングベヒーモス

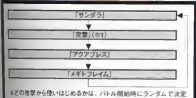
戦闘不能状態になった場合は、直後に「メテオ」を使用する(最後に受けたのが「斬魔刀」かカウンター攻撃だった場合は、何もしない)

合成獣系　キマイラ　キマイラブレイン

ウシ、ワシ、ライオン、ヘビを組み合わせたような異形の魔物。ウシ状の部位は『突撃』、ワシ状の部位は『アクアブレス』、ライオン状の部位は『メギドフレイム』、ヘビ状の部位は『サンダラ』『サンダガ』を使用する。攻撃力、魔力ともに高いものの、ステータス異常のほとんどを無効化できない。

キマイラブレイン

BASIC ACTIONS　基本行動

「サンダラ」
↓
「突撃」(※1)
↓
「アクアブレス」
↓
「メギドフレイム」
（「サンダラ」に戻る）

※どの攻撃から使いはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

※1……ウァルファーレが出現している場合は、キマイラは何もせず、キマイラブレインは「サンダガ」を使用する

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

挑発状態になっているときの行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
キマイラ(A)	「サンダラ」
キマイラ(B)	「サンダガ」
キマイラブレイン	「サンダガ」

※キマイラ(A)……マカラーニャの森に現れるキマイラ
※キマイラ(B)……アルベドのホームおよび飛空艇に現れるキマイラ

トカゲ系　ディノニクス　イビリア　ラプトゥル　メリュジヌ　シュメルケ　ケイブシュメルケ　ヨーウィー　ザウラス

見た目はただの大きなトカゲで、行動も単純だが、かみついた相手を沈黙または石化状態にすることがある。魔法防御、すばやさ、回避の値が高い。

BASIC ACTIONS　基本行動

通常攻撃をくり返す

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●ザウラス
何もしない

召喚獣に対する行動

ヴァルファーレが出現している場合は、何もしない

ツメ系	クリック	クーシポス	エページュ	メチーエ

折りたたみ可能なブレード状のツメを備えた、奇怪な魔物。エページュとメチーエは、脚の各所にある毒腺から毒液が流れ出ている。

←隠しブレード

ハラの下
こんな感じ

クーシポス

BASIC ACTIONS 基本行動

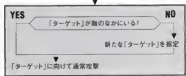
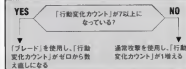
●クリック
通常攻撃をくり返す

●クーシポス
バトル開始時に、敵のなかのひとりを「ターゲット」に指定する

●エページュ／メチーエ
下図の行動をくり返す

YES
「行動変化カウント」が7以上になっている?
NO

YES →「ブレード」を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

NO → 通常攻撃を使用し、「行動変化カウント」が1増える

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動
下表の行動を実行

モンスター名	行動
クーンポス	通常攻撃
エページュ	「ブレード」
メチーエ	

召喚獣に対する行動
●クーシポス／エページュ／メチーエ
ウァルファーレが出現している場合は、何もしない

攻撃に応じた行動
●エページュ／メチーエ
召喚獣以外から何かしらの行動を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える

残りHPに応じた行動
●クリック
自分の残りHPが750未満になった場合は、HPが全回復し、謎の少女(????)がバトルに参加する(1回かぎり)

最強つめ攻撃

竜系	ヴィーヴル	ラマシュトゥ	クサーリク
	ムシュフシュ	ニーズヘッグ	

ニーズヘッグ

大型のトカゲのような体格をした魔物。硬い外皮や、高い魔法防御など、甲羅系の魔物とよく似た特徴を持つ。体内から熱気、電気、あるいは冷気を吐いて攻撃することもある。

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

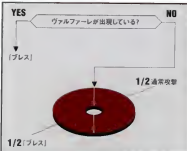
挑発状態になっているときの行動

通常攻撃を使用

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

ヴァルファーレが出現している?

- YES → 「ブレス」
- NO → 1/2 通常攻撃 / 1/2「ブレス」

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

- 1/6「ブレス」(※2)
- 3/6 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃(※1)
- 2/6 通常攻撃

ーズヘッグのみ、敵のなかにユウナがいる場合は、ユウナに向けて通常攻撃
ルカ=スタジアムに現れるヴィーヴルのみ、通常攻撃を使用

大蛇系	バジリスク	ヘッジバイパー

カマ状の長い前脚と、4本の後ろ脚を持つ、巨大なヘビ型の魔物。額の眼で凝視することによって相手を石に変える能力を持つ。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

攻撃対象に選べる敵(※1)は何体いる?

- 1体 → 通常攻撃
- 2～3体 →
  - 1/3「石化にらみ」
  - 2/3 通常攻撃(※2)

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

「石化にらみ」を使用

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

- 1/3「石化にらみ」
- 2/3 行動①(※2)

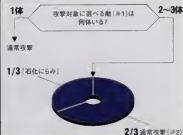
行動①の内容

ヴァルファーレが出現している?

- YES → 何もしない
- NO → 通常攻撃

攻撃に応じた行動

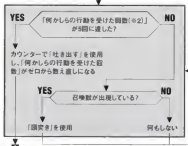
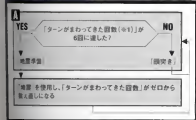
●ヘッジバイパー

「敵の攻撃によってHPが減った回数」が3回に達していた場合は、「テイルソニック」を使用し、「敵の攻撃によってHPが減った回数」がゼロから数え直しになる

※1……ほかのモンスターとは異なり、バジリスクとヘッジバイパーは、石化状態になっている敵を攻撃対象にはしない
※2……バトルがはじまって、一番最初に行動順番がまわってきた1体にかぎり、かならず「石化にらみ」を使用する

ウォーム系	サンドウォーム	ランドウォーム

巨体を誇るミミズ風の魔物で、見た目にたがわず、異常なまでにHPが高い。身体を地面へたたきつけることにより、激しい地震を引き起こすことが可能。向かってくる相手を吸いこむ習性があり、吸いこんだ状態のときは基本的におとなしくなる。

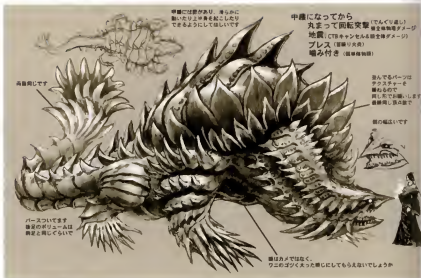
サンドウォーム

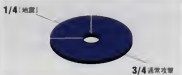
PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

BASIC ACTIONS 基本行動

※1……召喚獣が出現しているターンは、回数に数えない
※2……①召喚獣が出現している、②直前のターンで「地震準備」を使用した、③受けた行動が「連続魔法」によるものだった、のいずれかに該当する場合は、何かしらの行動を受けてもそれを回数に数えない

巨大亀系

アダマンタイマイ

カメに近い姿をした、巨大な魔物。物理防御、魔法防御ともに高いが、アーマーブレイク状態やメンタルブレイク状態になるとそれらの長所が失われるため、『アーマーブレイク』などを受けたあとは攻撃に全力をそそぐことで対抗する個体もいる。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

「ブレス」を使用

召喚獣に対する行動

「ブレス」を使用

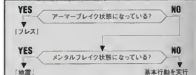
残りHPに応じた行動

①自分の残りHPが27200未満、②挑発状態ではない、③召喚獣が出現していない、④「場所に応じた行動」の実行条件を満たしてない、のすべてに該当する場合は、下図の行動を実行

1/3「ブレス」
1/3 通常攻撃
1/3「地震」

場所に応じた行動

①バトルが行なわれているのが「シン」の体内・悲しみの海以外の場所、②挑発状態ではない、③召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、下図の行動を実行

アーマーブレイク状態になっている? YES →「ブレス」 / NO →
メンタルブレイク状態になっている? YES →「地震」 / NO → 基本行動を実行

鉄巨人系	鉄巨人	ウルフラマイター(赤)	ウルフラマイター(青)

ハガネの肉体を持つ、騎士風の魔物。鉄巨人とウルフラマイター(青)は剣を、ウルフラマイター(赤)は棍棒を武器とする。ウルフラマイターはかならず、赤と青の2体一組で出現し、機が熟すると、両者の息を合わせた攻撃をくり出す。

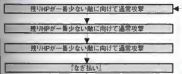
鉄巨人/ウルフラマイター(青)

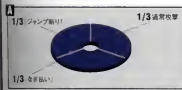
➡ウルフラマイター(赤)が持っている棍棒。

⬆➡頭部の立体模型(頭飾りがない状態)。

BASIC ACTIONS 基本行動

●鉄巨人

残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃
↓
残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃
↓
残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃
↓
「なぎ払い」
（最初に戻る）

●ウルフラマイター(赤/青)

下図の行動を実行

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

「ジャンプ斬り」を使用

召喚獣に対する行動

●鉄巨人
通常攻撃を使用

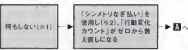
●ウルフラマイター(赤/青)
通常攻撃を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

攻撃に応じた行動

●ウルフラマイター(赤/青)

ⓐ何かしらの行動を受けたとき、「行動変化カウント」が2増える(自分のターンを終えたあと、はじめて受けた行動であった場合は1増える)

ⓑ①両方のウルフラマイターの「行動変化カウント」が合計15以上になっている、②どちらのウルフラマイターも倒されていない、③どちらか一方(または両方)のウルフラマイターが挑発状態でも睡眠状態でもない、④召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、両方のウルフラマイターが以下の行動を実行

何もしない(※1) → 「シンメトリなぎ払い」を使用し(※2)、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる → Aへ

※1 挑発状態になっているウルフラマイターは「挑発状態になっているときの行動」を実行する
※2 先にターンがまわってきたほうのウルフラマイターのみが実行する。ただし、先にターンがまわってきたウルフラマイターが、挑発状態か睡眠状態になっている場合は、あとにターンがまわってきたほうがこの行動を実行する。また、どちらかのウルフラマイターが倒されていた場合は、Aの行動を実行する

バルバトゥース系　バルバトゥース

重量感あふれる肉体を、分厚い外殻で包んだ魔物。攻撃力と物理防御が高いだけでなく、すばやさにも秀でている。おもに、足元まで伸びている肩当てのような腕で攻撃を行なうが、身の危険を感じたら胸部を開いてエネルギー弾を放つ。

⬆攻撃のアイデア集　何やら楽しげだ。

BASIC ACTIONS　基本行動

下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

挑発状態になっているときの行動

通常攻撃を使用

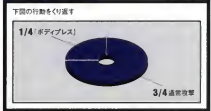
召喚獣に対する行動

通常攻撃を使用

残りHPに応じた行動

①自分の残りHPがはしめて47500未満(または23750未満)になった、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、「シュトルムフレイム」を使用

攻撃に応じた行動

挑発状態ではないときにアーマーブレイク状態になった場合は、カウンターで「シュトルムフレイム」を使用(1回かぎり)

野人のごとき風貌をした筋骨隆々の巨人で、アシュラだけは腕が4本生えている。腕力にものを言わせて殴るのが得意。残りHPが少なくなってくると、手招きして身がまえ、手出しをする相手に強烈なカウンターパンチをお見舞いする。

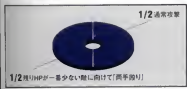
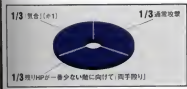
⬅オーガのイラスト。ただし、ゲーム中では腕が2本になっている。

BASIC ACTIONS 基本行動

●オーガ／ウェンディゴ
下図の行動をくり返す

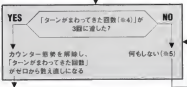
1/2 通常攻撃
1/2 残りHPが一番少ない敵に向けて「両手殴り」

●アシュラ
下図の行動をくり返す

1/3 「気合」(※1)
1/3 通常攻撃
1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて「両手殴り」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動
下表の行動を実行

モンスター名	行動
オーカ	「両手殴り」
アシュラ	
ウェンディゴ	通常攻撃

残りHPに応じた行動
「①自分の残りHPが一定値未満(※2)、②挑発状態でもバーサク状態でもない、の両方に該当する状態でターンがまわってきた回数」が4回(※3)に達した場合は、下図の行動を実行

攻撃に応じた行動
カウンター態勢をとっているときに物理攻撃を受けた場合は、カウンターで「カウンターパンチ」を使用(※6)

※1……はじめて「気合」を使用した場合、攻撃力は2上がり、物理防御は10に低下。以降は「気合」を使用するごとに、攻撃力は2すつ、物理防御は3〜6(ランダム)ずつ上がっていく(能力値の変動は4回まで)
※2……オーガは4700未満、アシュラは5667未満、ウェンディゴは9000未満
※3……最初にかぎり1回
※4……挑発状態かバーサク状態のどちらかになっていたターンは、回数に含めない
※5……挑発状態になっている場合は「挑発状態になっているときの行動」を実行し、バーサク状態になっている場合は基本行動を実行する
※6……①おどす状態か挑発状態かバーサク状態になっている、②召喚獣が出現している、のどちらかに該当する場合は、何もしない

イーター系

チョコボイーター

チョコボを好物とする魔物。力まかせの攻撃が主体で、相手をガケの下に落とすべく、両腕を広げて身体ごとぶつかりにくこともある。腕や頭部は硬い甲羅に守られているが、腹部は無防備。

BASIC ACTIONS
基本行動

以下の行動のなかからひとつをランダムで選んで実行するのをくり返す
※自分が後方に押されているほど、「ぶちかまし」を使用する確率が上がる

A
- 通常攻撃
- 「ぶちかまし」(敵を1段階後方へ押しやる)
- 行動①

行動①の内容

敵のひとりを指さして「ターゲット」に指定
↓
「ターゲット」に向けて「本気のこぶし」(※1)

PARTICULAR ACTIONS
特殊行動

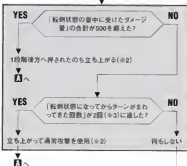
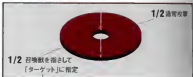
攻撃に応じた行動

敵の攻撃によって、「立っている最中に受けたダメージ量」の合計が1200を超えた場合は、下図の行動を実行

転倒状態になり、「かたい」特性を失い、「立っている最中に受けたダメージ量」がゼロから数え直しになる

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

1/2 通常攻撃
1/2 召喚獣を指さして「ターゲット」に指定
↓
「ターゲット」に向けて「本気のこぶし」(※4)

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが5000未満で、かつ転倒状態になっているとき、敵の攻撃によってHPが減った場合は(※5)、カウンターで「ブリザド」を使用

特殊なバトル終了条件

ⓐバトル開始時の地点から、チョコボイーターが3段階後方へ押されると、チョコボイーターがガケの下に転落してバトル終了
ⓑバトル開始時の地点から、チョコボイーターがティーダたちを2段階後方へ押すと、ティーダたちがガケの下に転落してバトル終了

※1…「ターゲット」が別のキャラクターと交代していた場合は、交代で現れたキャラクターに向けて使用 召喚獣が出現していた場合は、召喚獣に向けて使用。「ターゲット」が戦闘不能状態になっていたかバトルから除外されていた場合は、何もしない
※2……このとき、「かたい」特性をふたたび得て、「転倒状態の最中に受けたダメージ量」がゼロから数え直しになる
※3……1回の場合もある
※4……召喚獣がもどされていた場合は、敵のいずれかに向けて使用
※5……このとき、「転倒状態の最中に受けたダメージ量」の合計が500を超えた場合は、「攻撃に応じた行動」欄にある「1段階後方に押されたのち立ち上がる」を実行する

↗➡顔のデザインの初期案。ゲーム中に登場するものよりも昆虫っぽい。

多肉植物系	バルサム	サンドバルサム	グラット

ふくらんだ茎の先端に花がついている、サボテンにも似た形状の魔物。花の部分から、巨大なタネを勢いよく放ったり、無数のタネをあびせかける。見た目が植物だけあり、水を吸収し、炎が弱点。

サンドバルサム

BASIC ACTIONS 基本行動

●バルサム／サンドバルサム

下表の行動をくり返す

モンスター名	行動
ハルサム	「タネ大砲」
サンドバルサム	「タネマシンガン」

●グラット

「タネ大砲」
▼
「タネマシンガン」
（くり返し）

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

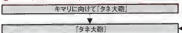
挑発状態になっているときの行動

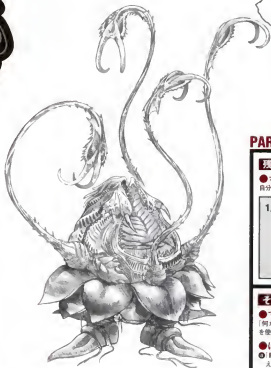
●グラット

「タネマシンガン」を使用

その他の特殊行動

●バルサム（チュートリアルバトル時）

キマリに向けて「タネ大砲」
▼
「タネ大砲」
（くり返し）

オチュー系	オチュー	マンドラコラ	はぐれオチュー

自立歩行できる巨大な怪植物。毒にまみれたツメで、対象を攻撃する。身の危険を感じると、はぐれオチューは眠りについて傷の再生をはかり、オチューとマンドラコラは複数のステータス異常を引き起こす花粉を振りまく。

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

●オチュー／マンドラコラ

自分の残りHPが一定値未満(※1)の場合は、下図の行動を実行

その他の特殊行動

●マンドラコラ

「何かしらの行動を受けた回数」が10回に達していた場合は、「地震」を使用し、「何かしらの行動を受けた回数」がゼロから数え直しになる

●はぐれオチュー

ⓐ「睡眠状態ではないときに受けたダメージ量」の合計が2500を超えていた場合は、自分に向けて「睡眠」を使用し、睡眠+リジェネ状態になる

ⓑ睡眠状態が解除された場合は、以下の行動を実行

「睡眠状態ではないときに受けたダメージ量」がゼロから数え直しになり、リジェネ状態であった場合はそれも解除される

※1……オチューは3600未満、マンドラコラは15500未満

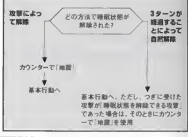
BASIC ACTIONS 基本行動

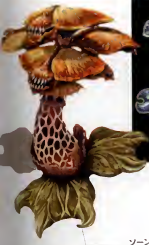
●オチュー／マンドラコラ

「毒ツメ」をくり返す

●はぐれオチュー

現れている敵が召喚獣か否かで、各ターンの行動を切りかえる

敵が召喚獣でない場合	敵が召喚獣の場合
「毒ツメ」	『ウォータ』
「毒ツメ」	『ウォータ』
『ウォータ』	「毒ツメ」

キノコ系	フンゴオンゴ	ソーン	アンテサンサン

5つのカサをつけた、キノコ型の魔物。刺激を受けると、睡眠などの効果を持つ『かふん』をまき散らす。能力値は魔力以外のほとんどが低く、炎属性の魔法を使うにもかかわらず、炎に弱い。

フンゴオンゴ

アンテサンサン

ソーン

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●フンゴオンゴ
挑発状態になっていないとき、召喚獣以外の相手から何かしらの行動を受けた場合は、1／3の確率で、カウンターで「かふん」を使用

●ソーン／アンテサンサン
挑発状態になっていないとき、召喚獣以外の相手から物理攻撃を受けた場合は、カウンターで「かふん」を使用

その他の特殊行動

●ソーン
バトル開始時に、自分のすばやさを、7、8、10のいずれかに設定

BASIC ACTIONS 基本行動

下表の行動をくり返す

モンスター名	行動
フンゴオンゴ	「ファイア」
ソーン	「ファイラ」
アンテサンサン	「ファイガ」

モルボル系	モルボル	モルボルグレート

触手をたばねて中心に巨大な口をつけたような、グロテスクな容姿の魔物。毒やバーサクといった危険なステータス異常を複数同時に引き起こす吐息で、敵を自滅に追いこもうとする。

モルボル

BASIC ACTIONS 基本行動

●モルボル

「消化液」をくり返す

●モルボルグレート

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
モルボル	「消化液」
モルボルグレート	「乱れ撃ち」

召喚獣に対する行動

「消化液」を使用

攻撃に応じた行動

●モルボル

何かしらの行動を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える(受けたのが炎属性の攻撃だった場合は、2増える)

●モルボルグレート

挑発状態ではないときに、「ディレイアタック」か「ディレイバスター」を受けた場合は、カウンターで「食べる」を使用

残りHPに応じた行動

●モルボルグレート

①自分の残りHPが32000未満、②挑発状態ではない、③召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、下図の行動を実行

その他の特殊行動

●モルボル

①「行動変化カウント」が7以上になっている、②挑発状態ではない、③召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、「くさい息」を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

サボテンに顔と手足がついた、ユーモラスな姿の魔物。魔法防御と回避の値が極端に高いうえに外皮が硬いため、生半可な攻撃は通用しない。危なくなったらそそくさと逃げる習性があるほか、身体から無数のトゲを飛ばすのが特技。

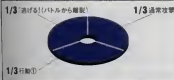
サボテンダー？

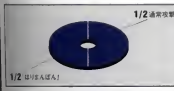
サボテンダー

BASIC ACTIONS 基本行動

●門番のサボテンダー(※1)以外
下図の行動をくり返す

1/3「逃げる」(バトルから離脱)
1/3 通常攻撃
1/3 行動①

行動①の内容

モンスター名	行動
サボテンダー?	「はりせんぼん」
サボテンダー	「はりまんぼん」

●門番のサボテンダー(※1)
下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
サボテンダー?	「はりせんぼん」
サボテンダー	「はりまんぼん」

残りHPに応じた行動

●門番のサボテンダー(※1)以外
①自分の残りHPが一定値未満(※2)、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、「逃げる」を使用(バトルから離脱)

※1 サフィヘント「サボテンダーの里」で門番として現れるサボテンダーのこと
※2 サボテンダー?は250未満、サボテンダーは400未満

プリン系

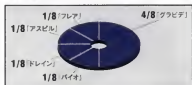
ウォータプリン　サンダープリン　スノープリン　アイスプリン　アクアプリン　フレイムプリン　ダークプリン

体内に蓄えたエネルギーを魔法に変えて放つ、ゼリー状の魔物。いずれの種類も物理防御が高い。ダークプリン以外は、特定の属性のエネルギーに満ちているため、それとは対立する属性が弱点になっている。

BASIC ACTIONS　基本行動

●ダークプリン以外
下表の行動をくり返す

モンスター名	行動
ウォータプリン	「ウォータ」
サンダープリン	「サンダー」
スノープリン	「ブリザド」
アイスプリン	「ブリザラ」
アクアプリン	「ウォタラ」
フレイムプリン	「ファイガ」

●ダークプリン
下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

残りHPに応じた行動

●ダークプリン
敵の攻撃によって残りHPが4267未満になった場合は、1/2の確率で、カウンターで自分に向けて「ホワイトウィンド」を使用

その他の特殊行動

●ウォータプリン(チュートリアルバトル時)
下図の行動を実行する。ただし、自分の残りHPが161未満の場合は、自分に向けて「ウォータ」を使用

何もしない ▶ 何もしない ▶ 「ウォータ」 (↺)

ミミック系

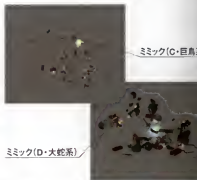
ミミック

宝箱の形をした魔物。何者かが開けようとすると正体を現し、竜系、小型機械系、巨鳥系、大蛇系のいずれかを模した形態をとって襲いかかる。形態ごとに、能力値が大きく異なるのが特徴。

BASIC ACTIONS　基本行動

「盗む」を受けたとき、正体を現す(※1)
▼
通常攻撃 (↺)

ミミック(A・竜系)
ミミック(B・小型機械系)

ミミック(C・巨鳥系)
ミミック(D・大蛇系)

※1……宝箱の形をしているあいだは、バトル中に出現する宝箱と同じあつかいになっている(＝ターンがまわってくることはない)

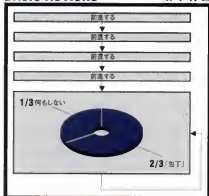
トンベリ系

トンベリ　マスタートンベリ

のっぺりとした身体に尾ひれがついている、ナゾの魔物。攻撃対象を見つけると、ゆっくりと歩いて近づき、包丁で刺す。倒された魔物たちの怨念をカンテラから放ったり、召喚獣を模した人形に包丁を突き立てて呪殺をはかるなどの攻撃も使う。

トンベリ

BASIC ACTIONS　基本行動

前進する
↓
前進する
↓
前進する
↓
前進する
↓
1/3 何もしない
2/3「包丁」

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

召喚獣に対する行動

「うしのこくまいり」を使用

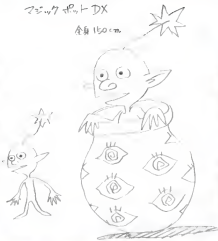
攻撃に応じた行動

●トンベリ
「前進」を4回使用する前に何かしらの行動を受けた場合は、1/3の確率で、カウンターで「みんなのうらみ」を使用

●マスタートンベリ
「前進」を4回使用する前に何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「みんなのうらみ」(召喚獣に対しては「うしのこくまいり」)を使用

魔法壺系

マジックポット

謎の生命体が入りこんでいる、あやしげなツボ。自分からは何もせず、攻撃を受けたときに、なかの生命体がプレゼントをあげたり、ツボが爆発するといったリアクションをとる。

BASIC ACTIONS　基本行動

何もしない

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

攻撃に応じた行動

何かしらの行動を受けた場合は、ランタムで「あ た り!!」か「は ず れ!!」が出て、それに応じた行動を実行(※1)
ⓐ「あ た り!!」の場合は、7種類のアイテム(※2)のうち、いずれかひとつを与える
ⓑ「は ず れ!!」の場合は、爆発を起こしてバトルから離脱

※1 — 複数回命中する攻撃や全体攻撃、「盗む」「ぶんどる」を受けた場合は、ⓐⓑのどちらでもない行動を実行する場合がある
※2 — エリクサー、フェニックスの尾、徹甲手榴弾、銀の砂時計、月のカーテン、生命の泉、体力の薬

悪魔系 | **ヴァルナ**

悪魔を想起させる容姿の魔物。自分に『ヘイスト』をかけたのち、各種の魔法を、状況に応じて使いわける。また、相手がしぶとく応戦してくると見たら、強力な全体攻撃をくり出す。聖属性を弱点としているほか、意外にも魔法防御が低い。

BASIC ACTIONS 基本行動

バトルが発生した場所は？
- 「シン」の体内またはオメガ遺跡 → バトル開始時に、自分に向けて「ヘイスト」(※1)
- モンスター訓練場 → 自分に向けて「ヘイスト」

A

- 1/8「ブリザガ」
- 1/8「ウォタガ」
- 1/8「サンダガ」
- 1/8「ファイガ」
- 2/8 行動①
- 2/8 行動②

行動①の内容

自分はヘイスト状態になっている？
- YES →
  - 1/2「デス」
  - 1/2「デスペル(全)」
- NO → 自分に向けて「ヘイスト」

行動②の内容

敵のなかにアーロンがいる？
- YES → アーロンに向けて「スロウ」
- NO ↓

敵のなかにユウナがいる？
- YES → ユウナに向けて「サイレス」
- NO ↓

敵のなかにティーダがいる？
- YES → ティーダに向けて「ファラオの呪い」
- NO → 「グラビデ」

※1……先制攻撃をした場合は、1ターン目にこの行動を実行する

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

何かしらの行動を受けたか、自分に向けて「ヘイスト」を使用した場合は、「行動変化カウント」が1増える

その他の特殊行動

「行動変化カウント」が15以上になっていた場合は、以下の行動を実行

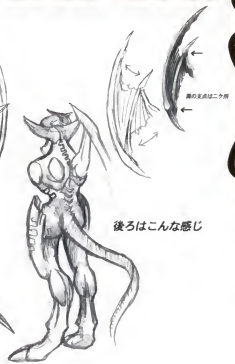
「魔力集中」
↓
「エンブレム・オブ・フェイト」を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる
↓
Aへ

翼開き状態
（構造的にいけるならもう少し開いてもいい）

翼の支点は二ケ所

後ろはこんな感じ

足の指は大爪３本
内側に小爪１本

真ん中に一本親指

悪魔石板系

デビルモノリス

大きな石板の魔物。手出しをしてくる相手に、ステータス異常を引き起こす呪いの言葉を返したり、石化効果を持つブレスを吐きかける。聖属性の攻撃が苦手。

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

召喚獣に対する行動

ヴァルファーレが出現している場合は、何もしない

攻撃に応じた行動

召喚獣以外から物理攻撃か魔法を受けた場合は、カウンターで「ファラオの呪い」を使用

その他の特殊行動

「何かしらの行動を受けた回数」が3回に達していた場合は、「ブレス」を使用し、「何かしらの行動を受けた回数」がゼロから数え直しになる

BASIC ACTIONS　基本行動

通常攻撃をくり返す

守護獣系

聖地のガーディアン

聖地ザナルカンドへ通じる道に立ちはだかる、竜のごとき姿をした番人。複数のステータス異常を引き起こす光線をはじめ、強力な攻撃をいくつも持つうえ、状況に応じて各種の魔法を使いわける知能も兼ね備えている。

BASIC ACTIONS 基本行動

1. 「フォトンウィング」
2. 通常攻撃
3. 通常攻撃
4. 「マジカルブレス」
5. 行動①
6. 行動①

（以降、「フォトンウィング」に戻る）

行動①の内容

- 自分の残りHPが20000未満になったことがある?
  - NO → 自分を「ターゲット」に指定
  - YES → 敵のなかにリフレク状態のキャラクターがいる?
    - YES → リフレク状態の敵を「ターゲット」に指定
    - NO → 残りHPが一番少ない敵に向けて「リフレク」
- 自分がアーマーブレイク状態で、かつプロテス状態ではない?
  - YES → 「ターゲット」に向けて「プロテス」
  - NO → 自分が暗闇状態か毒状態になっている?
    - YES → 「ターゲット」に向けて「エスナ」
    - NO → 自分の残りHPが20000未満になったことがあり、かつリジェネ状態ではない?
      - YES → 「ターゲット」に向けて「リジェネ」
      - NO → 「ターゲット」に向けて「ケアルガ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

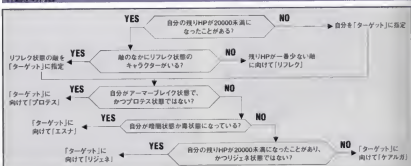
攻撃に応じた行動

ⓐ「HPが増減する行動を受けた回数」が3回に達した場合は、カウンターで「スリップテイル」を使用し、「HPが増減する行動を受けた回数」がゼロから数え直しになる

ⓑスロウ状態になった場合、または自分がスロウ状態のときに何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで自分に向けて「ヘイスト」を使用（※1）

※1……攻撃対象のなかにリフレク状態のキャラクターがいる場合は、そのキャラクターに向けて「ヘイスト」を使用

ウェポン系①

アルテマウェポン

4本の脚と2本の手を持つ巨大な魔獣で、反逆者として処刑されたエボンの僧官オメガの影とも言える存在。さまざまな攻撃を、バトルの流れに応じて使いわける。

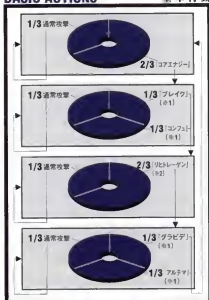
BASIC ACTIONS

基本行動

現れている敵が召喚獣か否かで、各ターンの行動を切りかえる

敵が召喚獣でない場合	敵が召喚獣の場合
通常攻撃	通常攻撃
1/3「コンフュ」 1/3「サイレス」 1/3「ブレイク」	「コアエナジー」
「コアエナジー」	「リヒトレーゲン」
1/3「コンフュ」 1/3「ホーリー」 1/3「スリプル」	「コアエナジー」
通常攻撃	通常攻撃
「リヒトレーゲン」	「リヒトレーゲン」

オメガウェポン

BASIC ACTIONS 基本行動

反逆者として処刑された、エボンの僧官オメガのなれの果て。容姿だけでなく、使用する攻撃もアルテマウェポンと似ているが、こちらのほうがより強力な攻撃をくり出す。魔法防御がかなり低いという弱点を持つ。

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

攻撃を使用した場合は、「行動変化カウント」が2増える（使用したのが通常攻撃の場合は、5増える）

その他の特殊行動

「行動変化カウント」が30以上になっていた場合は、サンシャインを使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

※1……召喚獣に対しては「リヒトレーゲン」
※2……召喚獣に対しては「コアエナジー」

魔物[空中]

羽虫系	キラービー	バイトバグ	ワスプ
	ネビロス		

ハチのような姿をした魔物で、獲物に向かって飛んでいき、腹部にある毒針を突き刺す。回避の値の高さが特徴だが、それ以外の能力値はおおむね低い。

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃をくり返す

鳥系	コンドル	シームルグ	アルキュオネ

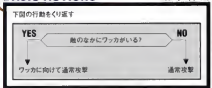
モリ状のクチバシを持つ、鳥の魔物。通常はワッカを狙って、急降下しつつクチバシで突く。能力的には羽虫系の魔物に近く、シームルグ以外は回避に長けている。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

敵のなかにワッカがいる?
- YES → ワッカに向けて通常攻撃
- NO → 通常攻撃

巨鳥系 | ガルダ | ズー

金と赤の翼を持つほうがガルダ、漆黒の体毛に包まれているほうがズーと呼ばれる。身体が大きく強く羽ばたいたり低空を飛んでいくだけで、地面に突風を巻き起こすことが可能。ズーは、弱ってくると地面に降りる習性がある。

BASIC ACTIONS 基本行動

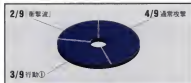
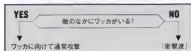
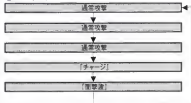
●ガルダ(A／C)
下図の行動をくり返す

- 2/9 「衝撃波」
- 4/9 通常攻撃
- 3/9 行動①

行動①の内容

敵のなかにワッカがいる?
- YES → ワッカに向けて通常攻撃
- NO → 「衝撃波」

●ガルダ(B)
「衝撃波」をくり返す

●ズー(※1)
通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 『チャージ』 → 『衝撃波』 →（最初に戻る）

※ガルダ(A)……ビサイド島に現れるガルダ
ガルダ(B)……ルカ＝スタジアムに現れるガルダ
ガルダ(C)……キノコ岩街道に現れるガルダ
ズー(A)……サヌビア砂漠・オアシスに現れるズー

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●ガルダ(B)
通常攻撃を使用

召喚獣に対する行動

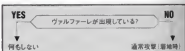
●ズー
通常攻撃を使用

攻撃に応じた行動

●ガルダ(B)
敵の攻撃によってHPを減らされた場合は、最大HPと残りHPの差に比例した確率で、カウンターで通常攻撃を使用

残りHPに応じた行動

●ズー
飛行中に自分の残りHPが6000未満(※2)になった場合は、直後に着地(※3)、以降は、下図の行動をくり返す

ヴァルファーレが出現している?
- YES → 何もしない
- NO → 通常攻撃(着地時)

※1……ズー(A)のみ、ルールーが現れるまでは「召喚獣に対する行動」を実行する
※2……ズー(A)は4000未満
※3……ダメージによって、残りHPがゼロまで減っていた場合は、残りHPを1にして着地する

目玉系	フロートアイ	ブエル	イービルアイ
	バットアイ	アーリマン	デスフロート

巨大なひとつ眼と、コウモリのような翼が特徴の魔物。相手をにらんで混乱状態におとしいれようとする。魔法防御と回避の値が高い。

BASIC ACTIONS 基本行動

●フロートアイ／ブエル／イービルアイ／バットアイ
「にらみ」をくり返す

●アーリマン／デスフロート
下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●アーリマン／デスフロート
「にらみ」を使用

小鬼系	ガンダルヴァ	エイロージュ	ガルキマセラ

浮遊したまま魔法をくり出す、鬼面の魔物。目玉系の魔物と同様、魔法防御と回避の値が高い。雷属性の魔法をあやつるためか、水属性を苦手とする。

BASIC ACTIONS 基本行動

●ガンダルヴァ
「サンダー」をくり返す

●エイロージュ／ガルキマセラ
下図の行動をくり返す

行動①の内容

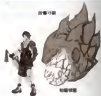
モンスター名	行動
エイロージュ	「サンダラ」
ガルキマセラ	「サンダガ」

行動②の内容

敵のなかにワッカがいる?
- YES → ワッカに向けて行動①
- NO → 魔法防御が一番低い敵に向けて行動①

Ω HALL OF MONSTERS 魔物徹底解剖図鑑 ℧

ボム系	ボム	グレネード	ピュロボルス

火球のごとき姿をした、浮遊する魔物。刺激を受けるごとに巨大化し、限界に達すると、相手を巻きこんで自爆する。炎が物質化したような存在であるため、氷属性が弱点。

・溶岩で構成されているかんじで

・殴られるとでかくなる！

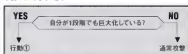
ボム

グレネード

ピュロボルス

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

自分が1段階でも巨大化している？
- YES → 行動①
- NO → 通常攻撃

行動①の内容

モンスター名	行動
ボム	「ファイア」
グレネード	「ファイラ」
ピュロボルス	「ファイガ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

基本行動の行動①を実行

召喚獣に対する行動

基本行動の行動①を実行

攻撃に応じた行動

ⓐ敵の攻撃（※1）でHPを減らされたとき、身体を1段階巨大化させる
ⓑ身体を2段階巨大化させている状態で、敵の攻撃（※1）でHPを減らされたとき、カウンターで「自爆」を使用し、バトルから離脱

※1……カウンターによるもの、「連続魔法」によるもの、割合攻撃、固定値乱数攻撃はのぞく

悪霊系	ラルヴァ	メイズラルヴァ	スピリット

仮面のような形状の魔物。魔法で相手を攻撃するほか、攻撃魔法を自分に使うことで、HPを回復させたり自身を強化することがある。挑発されると冷静さを失い、意外な行動に走ってしまう。

ラルヴァ／メイズラルヴァ

霧はエフェクトです。
穴から発生しています。

上面シルエット

背面

エフェクト無し

横面

スピリット

BASIC ACTIONS 基本行動

●ラルヴァ／メイズラルヴァ

下表の行動をくり返す

モンスター名	行動
ラルヴァ	「サンダラ」
メイズラルヴァ	「ウォタラ」

●スピリット

下図の行動をくり返す

※1……ラルヴァは749未満、メイズラルウァは1111未満
※2……物理攻撃、魔力、魔法防御をそれぞれ4ずつ上げる（能力値の変動は3回まで）

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
ラルヴァ	「ファイア」
メイズラルヴァ	「ファイア」
スピリット	敵に向けて「ホワイトウィンド」

攻撃に応じた行動

●スピリット

挑発状態ではないとき、何かしらの行動を受けた場合は、1／3の確率で、カウンターで「ポイズンミスト」を使用

残りHPに応じた行動

●ラルヴァ／メイズラルヴァ

①自分の残りHPが一定値未満（※1）、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、1／2の確率で、基本行動で使用する攻撃を自分に向けて使用し、能力値を上げる（※2）

●スピリット

①自分の残りHPが3333未満、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「サンダガ」を使用

幽霊系	ゴースト	レイス

宙をさまよい、生者に死を振りまく危険な霊体。虚ろな存在であるためか、物理攻撃がほとんど通用しない。属性との相性は個体ごとにバラバラだが、聖属性に対して弱い点は共通。

BASIC ACTIONS

基本行動

ゴーストの場合は、「弱点」「半減」「無効」のいずれかに設定

スフィアマナージュ系

スフィアマナージュ

幻光虫を多量に含む水が、泉に残っていた強い思念によって、水球状の魔物と化したもの。属性との相性を切りかえる能力を持つ。硬いコアと水で構成されているため、物理攻撃ではほとんどダメージを受けない。

PARTICULAR ACTIONS

特殊行動

攻撃に応じた行動

受けた攻撃の種類に応じて、下表の行動を実行

受けた攻撃の種類	行動
弱点になっている属性の攻撃	カウンターで「ウィークチェンジ」を使用し、4種類の属性のうち、いずれかひとつを弱点、ほかを吸収に設定し直す
弱点ではない属性の魔法攻撃	カウンターで「弱点になっている属性と対立する属性の黒魔法(全)」を使用
吸収になっている属性の消費アイテム	
上記に該当しない攻撃	カウンターで「弱点になっている属性と対立する属性の黒魔法」を使用

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが6000未満の場合は、下図の行動を実行

1/2 通常攻撃

1/2「ブレス」

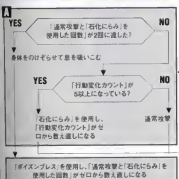
BASIC ACTIONS

基本行動

バトル開始時に、炎、雷、水、氷の4種類の属性のうち、いずれかひとつを弱点、ほかを吸収に設定

▼

通常攻撃

エフレイエ

薄くきらびやかなツバサを持つ尾長の聖竜で、聖ベベル宮を防衛する役割をになう。にらむことで相手を石化させたり、猛毒の息を吐くほか、ツノから光弾を放つことも可能。身の危険を察知すると「怒りモード」に突入する。

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

ⓐ物理攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が2増える
ⓑ魔法攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える
ⓒ下記の条件をひとつでも満たした場合は、カウンターで自分に向けて「ヘイスト」を使用し、「怒りモード」に突入

- 自分の残りHPが10667未満になった
- 「ディレイアタック」などの「弱ディレイ効果を持つ攻撃」を計4回受けた
- 「ディレイバスター」を1回受けた

ⓓ「怒りモード」に突入後、スロウ状態になった場合、または自分がスロウ状態のときに何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで自分に向けて「ヘイスト」を使用
ⓔ「怒りモード」に突入後、「遠距離での行動」の最中に何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「接近攻撃」を使用し、「近距離での行動」に移行する

守護獣系②

魔天のガーディアン

エボン=ドームの祈り子の間を守護する番人。ダメージを受けたりHPが回復すると、反射的に両腕のカマを振るう習性がある。ときおりサークルや土台の上に配置する光は、一定時間後に爆発を起こし、触れた者を戦闘不能状態にしてしまう。

⬅立体像を使った、魔天のガーディアンとのバトルのイメージ写真。ティーダたちは、魔天のガーディアンの周囲に配置された、6つのサークルの上に立って戦うことになる。

BASIC ACTIONS 基本行動

「バーサクテイル」をくり返す
※ときおり、自分のターンとは無関係に「マジカルマイン」を使用(※1)

※1……召喚獣が現れているときは、使用頻度が上がる。敵が召喚獣ではなく、かつひとりしか残っていない場合は、使用しない

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

召喚獣に対する行動

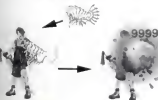
「両腕交撃(対召喚獣)」を使用

攻撃に応じた行動

HPを増減させる行動を受けた場合は、カウンターで自分の正面に向けて「両腕交撃」を使用(例外あり／→P.469)

魔物[水中]

魚群系	ピラニア	スプラッシャー

おもに群れをなして行動する、どう猛な魚の魔物。1～3体で一組(=モンスター1体あつかい)となっており、一組内の数が多いほど、HPや攻撃力は高く、すばやさは低くなる。

ピラニア

スプラッシャー

⬅使用する攻撃の初期設定。自爆するというアイデアは、スプラッシャー(1体)に受け継がれている。

BASIC ACTIONS 基本行動

下表の行動をくり返す

モンスター名	行動
ピラニア(1体)	通常攻撃
ピラニア(2体)	通常攻撃(回避不可)
ピラニア(3体)	
スプラッシャー(1体)	「毒かみつき」
スプラッシャー(2体)	「毒かみつき」(回避不可)
スプラッシャー(3体)	

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●ピラニア(2体/3体)/スプラッシャー

通常攻撃を使用

攻撃に応じた行動

●スプラッシャー(1体)

敵の攻撃によって戦闘不能状態になった場合は、1/3の確率で、直後に「自爆」を使用

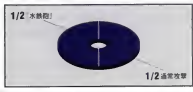
半魚人系	サハギン	サハギンチーフ

トビウオに似た体型と長いヒレが特徴的な、半魚人型の魔物。水かきのついた足を使って、陸上を歩行することもできる。ちなみに、水中にいる種類よりも、陸上(浄罪の路)に現れる種類のほうが、能力値は高い。

BASIC ACTIONS 基本行動

●**サハギン(A)／サハギン(C)／サハギンチーフ**
通常攻撃をくり返す

●**サハギン(B)**
下図の行動をくり返す

1/2 「水鉄砲」
1/2 通常攻撃

※サハギン(A)……海の遺跡に現れるサハギン
サハギン(B)……浄罪の路に現れるサハギン
サハギン(C)……浄罪の水路に現れるサハギン

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●**サハギン(B)**
通常攻撃を使用

召喚獣に対する行動

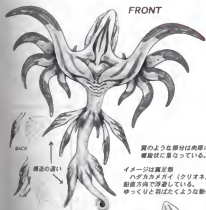
●**サハギン(B)**
ヴァルファーレが出現している場合は、「水鉄砲」を使用

その他の特殊行動

●**サハギンチーフ**
3連戦になっているバトルのうち2戦目と3戦目では、下表の状況になったとき、新たなサハギンチーフが追加出現する

何戦目か？	状況	追加出現数
2戦目	サハギンチーフがはじめて残り1体以下になった	2~3体
	サハギンチーフが2~3体追加出現したあと、残り1体以下になった	0~1体
3戦目	サハギンチーフがはじめて残り1体以下になった	3~4体
	サハギンチーフが3~4体追加出現したあと、残り2体以下になった	1~2体

フレジアス系	フレジアス	アケオロス

鮮やかな蛍光色の身体を持つ、不可思議な魔物。刺激を受けるたびに中央のコアを光らせて、3回光らせたあとは前方へ音波を放つ。

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

何かしらの行動を受けたとき、カウンターで「チャージ」を使用（※1）

その他の特殊行動

「「チャージ」を使用した回数」が3回に達していた場合は、「ソニックウェーブ」を使用し、「「チャージ」を使用した回数」がゼロから数え直しになる

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃をくり返す

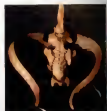
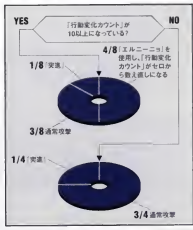
※1 「挑発」を受けたときや、挑発状態のときに何かしらの行動を受けたときは、何もしないが、「「チャージ」を使用した回数」は1増える

闘魚系	レモラ	レイジングスパイク

大きく長いツノを生やした、太古の魚竜のような魔物。交戦中に闘志を高め、気力が充実したとき、身体を横に振りまわして激しい水流を発生させる。なお、水棲モンスターの大半に共通している「雷属性に弱い」という点は、この魔物にも当てはまる。

↑➡怖さ満点の頭部模型。魚と言うよりバッファローのようだ。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

通常攻撃を使用

攻撃に応じた行動

ⓐ自分が「エルニーニョ」以外の攻撃を使用したとき、「行動変化カウント」が1増える
ⓑ何かしらの行動を受けたとき、「行動変化カウント」が1増える

タコ系	オクトパス	トロス

タコに似た容姿と、7本の足が特徴。オクトパスは、頭部のあたりが硬い甲羅に守られている。トロスは、いったん遠くに逃げたあと、頭部の先端を前にして突っこむという攻撃を使う。

BASIC ACTIONS 基本行動

●オクトパス
下図の行動をくり返す

- 1/3 「たこあし」(※1)
- 1/3 通常攻撃
- 1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃

●トロス
下図の行動をくり返す

A

- 1/2 「たこあし」
- 1/2 通常攻撃

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

その他の特殊行動

●トロス
①トリガーコマンド「はさみうち」を実行されていない、②受けたダメージ量の合計が350を超えた、の両方に該当している場合は、以下の行動を実行

柱の反対側へ移動
▼
「たこあたま」を使用し、柱の反対側からもどってくる
▼
受けたダメージ量の合計がゼロから数え直しになり、**A**へ

※1 トロスの「たこあし」とは異なり、動作が通常攻撃とまったく同じで攻撃名も表示されないうえ、スロウ効果を持っている

ジオスゲイノ

網のような腹部を持つ、海の魔物。丸のみした獲物から力を得たのち、吐き捨てるという習性がある。HPが高い点をのぞけば能力値は平均的で、属性攻撃に対して全般的に弱い。

BASIC ACTIONS 基本行動

●ジオスゲイノ(1回目)

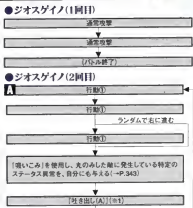
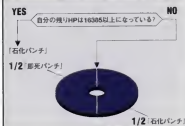
通常攻撃
↓
通常攻撃
↓
(バトル終了)

●ジオスゲイノ(2回目)

A 行動①
↓
行動①
↓ (ランダムで右に進む)
行動①
↓
「吸いこみ」を使用し、丸のみした敵に発生している特定のステータス異常を、自分にも与える(→P.343)
↓
「吐き出し(A)」(※1)
→ A に戻る

行動①の内容

自分の残りHPは16385以上になっている?

- YES →「石化パンチ」
- NO → 1/2「即死パンチ」／1/2「石化パンチ」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●ジオスゲイノ(2回目)
トリガーコマンド「あばれる」でダメージを受けた場合は、カウンターで「吐き出し(B)」(※2)を使用し、Aにもどる

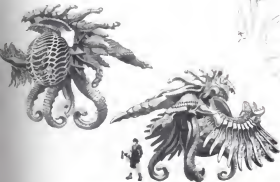
その他の特殊行動

●ジオスゲイノ(2回目)
キャラクターを丸のみしている状況で戦闘不能状態になった場合は、直後に「吐き出し(C)」(※3)を使用

※1……吐き出した敵に、「そのキャラクターの残りHP」と同じ量のダメージを与える(=残りHPをゼロにする)
※2……吐き出した敵を含む敵全員に、「吐き出したキャラクターの残りHP−1」と同じ量のダメージを与える
※3……吐き出した敵を含む敵全員に、9999のダメージを与える

■「吸いこみ」によって自分に与えることができるステータス異常

●沈黙	●暗闇	●毒
●スロウ	●ゾンビ	●パワーブレイク
●マジックブレイク	●アーマーブレイク	●メンタルブレイク
●バファイ	●バサンダ	●バウォタ
●バコルド	●シェル	●プロテス
●リフレク	●ヘイスト	●リジェネ

※特殊効果に対する防御率を無視して、かならず自分に与える。なお、毒状態とゾンビ状態、および各種の○○○ブレイク状態にかぎり、自分に与えたうえで、丸のみした敵に発生しているそのステータス異常を解除する

⬆ジオスゲイノの初期案。「シンのコケラ：エキュウ」に近い雰囲気がある。

守護獣系

エフレイエ＝オルタナ

生ける屍となったエフレイエ。手出しをする相手に向けてツメを立てるほか、石化効果を持つ凝視で敵を水底へ沈めていく。ただし、生きていたとき(→P.335)よりも全般的に弱体化しているだけでなく、HP回復の効果を受けると身体が朽ちてしまう。

BASIC ACTIONS 基本行動

「石化にらみ」(※1)
▼
「光弾」
(→「石化にらみ」に戻る)

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

敵の攻撃によってHPが減ったとき、カウンターで通常攻撃を使用(トリガーコマンド「カギをあける」によって戦いの場を2回移したあとの場合は、何もしない)

※1……敵が1体しか残っていない場合は「光弾」

人間

一般兵系①

グアド・ガード

グアド族長の護衛をおもな任務とする、グアド族の兵隊。幻光虫を集めて魔物を造り出す能力を持つ。魔法で攻撃を行ないつつ、状況に応じて、護衛対象または造った魔物をアイテムなどで支援する。

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
グアト・ガート(B)	「サンダラ」
グアド・ガード(C)	「ファイア」

攻撃に応じた行動

●グアド・ガード(A)

シーモアに向けて「戦う」「技」など「プロテス状態でダメージを軽減可能な攻撃」が使用された場合は、その攻撃をかわりに受ける(「かばう」と同じ効果)

●グアド・ガード(A/B)

事前に「盗む」か「ぶんどる」を受けていない状況でダメージを受けた場合は、カウンターで自分に向けて「オートポーション」を使用

その他の特殊行動

●グアド・ガード(A)

シーモアの残りHPが3000未満になった場合は、直後に、戦闘不能状態になる

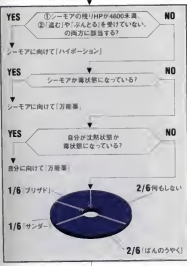
●グアド・ガード(B:マカラーニャ寺院・氷の参道)

①イービルアイかスノーウルフかマフートが残っている、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、1/3の確率で、残っているそれらの魔物のいずれかに向けて「バーサク」を使用

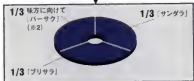
●グアド・ガード(B:対ウェンディゴ戦)

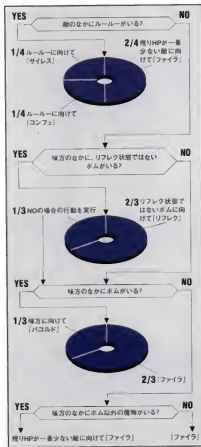
ⓐウェンディゴの左手側にいるグアド・ガード(B)が戦闘不能状態になった場合は、直後に、ウェンディゴに向けて「プロテス」を使用
ⓑウェンディゴの右手側にいるグアド・ガード(B)が戦闘不能状態になった場合は、直後に、ウェンディゴに向けて「シェル」を使用

※グアト・ガート(A)……対シーモア戦に現れるグアト・ガート
グアド・ガード(B)……マカラーニャ寺院・氷の参道、および対ウェンディゴ戦に現れるグアド・ガード
グアド・ガード(C)……アルベドのホーム、および飛空艇に現れるグアド・ガード

●グアド・ガード(A)

●グアド・ガード(B:対ウェンディゴ戦)

下図の行動をくり返す

●グアド・ガード(B:マカラーニャ寺院・氷の参道)

●グアド・ガード(C)

下図の行動をくり返す

※1……現れる魔物の組み合わせは、「イービルアイ×2」「スノーウルフ+マフート」「アイスプリン+マフート」のいずれか
※2……アイスプリンに対しては使用しない。味方の魔物がいない(またはアイスプリンのみがいる)場合は、ほかの行動のなかから選択
※3……事前に「盗む」か「ぶんどる」を受けていた場合は、敵に向けて「ブリサラ」を使用

一般兵系②	僧兵(ライフル)	僧兵(火炎放射器)
	霊堂僧兵(ライフル)	霊堂僧兵(火炎放射器)

エボン寺院が抱える兵士。火炎放射器を所持している僧兵は、武器が重いためかすばやさが低い。なお、生ける屍と化した僧兵は、霊堂僧兵と呼ばれる。

僧兵(火炎放射器)

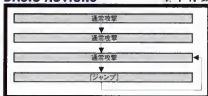
僧兵(ライフル)

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃をくり返す

ロンゾ系①	????(キマリ)

ユウナのガードを務めるロンゾ族の青年。旅に同行するティーダの実力をはかるべく、戦いを挑む。攻撃力が低く、オーバードライブゲージとは無関係に『ジャンプ』を使用できるなど、プレイヤーが操作するときとは能力が多少異なる。

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

通常攻撃を使用

ビラン＝ロンゾ　エンケ＝ロンゾ

ロンゾ族の勇士。能力値の一部が、キマリの能力値に応じて決まるのが特徴(→P.466)。ビランはHPと攻撃力が高くなりやすく、『タックル』を頻繁に使う。エンケは魔力が高くなりやすく、『敵の技』を多用する。

エンケ＝ロンゾ

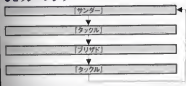
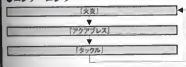
ビラン＝ロンゾ

BASIC ACTIONS　基本行動

●ビラン＝ロンゾ

『サンダー』
↓
『タックル』
↓
『ブリザド』
↓
『タックル』
(→最初に戻る)

●エンケ＝ロンゾ

『火炎』
↓
『アクアブレス』
↓
『タックル』
(→最初に戻る)

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

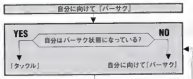
攻撃に応じた行動

ビラン＝ロンゾとエンケ＝ロンゾが隣り合っているとき、一方に向けての「戦う」か「技」が使用された場合は、その攻撃をもう一方がかわりに受ける(※2)

その他の特殊行動

●ビラン＝ロンゾ

ⓐ①自分の残りHPが半分未満、②エンケ＝ロンゾが倒されていない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「マイティガード」を使用(1回かぎり／※1)
ⓑエンケ＝ロンゾがすでに倒されている場合は、以下の行動を実行

自分に向けて『バーサク』
↓
自分はバーサク状態になっている?
- YES → 『タックル』
- NO → 自分に向けて『バーサク』
(→判定に戻る)

●エンケ＝ロンゾ

ⓐ①自分の残りHPが半分未満、②ビラン＝ロンゾが倒されていない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「ホワイトウィンド」を使用(1回かぎり／※1)
ⓑ①ビラン＝ロンゾがすでに倒されている、②自分がヘイスト状態ではない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「ヘイスト」を使用

※1……ビラン＝ロンゾとエンケ＝ロンゾが隣り合っている状態で使用した場合は、行動の効果は両者におよぶ
※2……"物理防御253で防御状態"としてダメージを計算する(通常時はどちらも物理防御30)

グアドハーフ系①

シーモア

グアド族とヒトとのあいだに産まれた男性で、グアド族の若き族長にして、エボン寺院の老師。多彩な魔法をあやつるほか、アニマを召喚する能力を持つ。

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、自分に向けて「シェル」を使用。以降は、現れている敵が召喚獣か否かで、各ターンの行動を切りがえる

敵が召喚獣でない場合	敵が召喚獣の場合
『ブリザラ』(※1)	『ブリザガ』
『サンダラ』(※1)	『サンダガ』
『ウォタラ』(※1)	『ウォタガ』
『ファイラ』(※1)	『ファイガ』

※1……アニマをもとしたあとは、「連続魔法」として同名の魔法を2回連続で使用

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

残りHPが3000未満になった場合は、アニマを召喚し、自分はバトルから離脱する(1回かぎり)

その他の特殊行動

アニマが倒された(アニマをもとした)場合は、HP全回復、かつステータス異常をすべて解除した状態でバトルに復帰し、25だった魔力が32になる

クアドハーフ系② シーモア：異体 | 幻光異体

死人となり現世にとどまっているシーモア。数多くの強力な魔法と、召喚獣を一撃で倒す攻撃を使う。シーモアが使役している幻光異体は、HPがつきても、シーモアからHPを吸収することによって生き延びる。

BASIC ACTIONS　基本行動

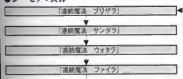
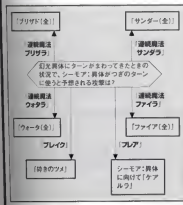
●シーモア：異体

「連続魔法　ブリザラ」
↓
「連続魔法　サンダラ」
↓
「連続魔法　ウォタラ」
↓
「連続魔法　ファイラ」
（最初に戻る）

●幻光異体

下図の行動をくり返す

幻光異体にターンがまわってきたときの状況で、シーモア：異体がつぎのターンに使うと予想される攻撃は？

- 「連続魔法　ブリザラ」→「ブリザド(全)」
- 「連続魔法　サンダラ」→「サンダー(全)」
- 「連続魔法　ウォタラ」→「ウォータ(全)」
- 「連続魔法　ファイラ」→「ファイア(全)」
- 「ブレイク」→「砕きのツメ」
- 「フレア」→シーモア：異体に向けて「ケアルラ」

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

残りHPに応じた行動

●シーモア：異体

ⓐ自分の残りHPが24000未満になった場合は、カウンターで自分に向けて「プロテス」を使用（1回かぎり）

ⓑ①自分の残りHPが下表の値になっている、②召喚獣が出現していない、の両方に該当する場合は、下表の行動を実行

シーモア：異体の残りHP	行動
12000～23999	「ブレイク」
1～11999	「フレア」

●幻光異体

自分の残りHPがゼロになった場合は、直後に、シーモア：異体に向けて「幻光吸収」を使用し、HPを吸収して生き延びる（※1）

召喚獣に対する行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
シーモア：異体	「一撃の慈悲」
幻光異体	何もしない

その他の特殊行動

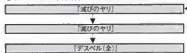
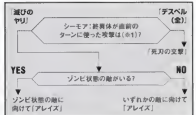
●幻光異体

「攻撃対象に発生している特定のステータス異常（※2）の数」の合計が4に達している場合は、「デスペラード」を使用（※3）

※1　吸収量は、最初が4000で、以降3000→2000→1000と減っていき、最終的には1000で固定。幻光異体の最大HPも、吸収量と同じになる
※2　バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リジェネの各状態
※3　合計が3のときに使用したり、合計が4以上でも使用しない場合がある

グアドハーフ系③ | **シーモア：終異体** | **幻光祈機**

身体を再構築してよみがえったシーモア。幻光祈機と融合して、ゾンビ効果がある長槍を振るう。幻光祈機は、シーモアが直前に使った攻撃に応じて行動を決めるなどの相違点はあるが、総じて幻光異体と似た性質を持つ。

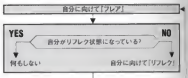
BASIC ACTIONS 基本行動

※1……直前のターンに「一撃の慈悲」を使用していた場合は、「一撃の慈悲」以外の攻撃を使用した最後のターンをチェック。該当するターンがない場合は、何もしない
※2……吸収量は、最初が4000で、以降3000→2000→1000と減っていき、最終的には1000で固定。幻光祈機の最大HPも、吸収量と同じになる

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

●シーモア：終異体

ⓐ自分の残りHPが52500未満になった場合は、カウンターで自分に向けて「プロテス」を使用(1回かぎり)
ⓑ自分の残りHPが35000未満になった場合は、カウンターで自分に向けて「リフレク」を使用(1回かぎり)
ⓒ①自分の残りHPが35000未満になった、②召喚獣が出現していない、の両方に該当する場合は、以下の行動を実行

自分に向けて「フレア」
↓
自分がリフレク状態になっている？
YES → 何もしない
NO → 自分に向けて「リフレク」
(くり返し)

●幻光祈機

ⓐ自分の残りHPがゼロになった場合は、直後に、シーモア：終異体に向けて「幻光吸収」を使用し、HPを吸収して生き延びる(※2)
ⓑシーモアの残りHPが35000未満になったあと、以下の行動を実行

身体に光を帯びる → 「完全なる破壊」を使用し、身体に帯びた光が消える
(くり返し)

召喚獣に対する行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
シーモア：終異体	「一撃の慈悲」
幻光祈機	何もしない

その他の特殊行動

●シーモア：終異体

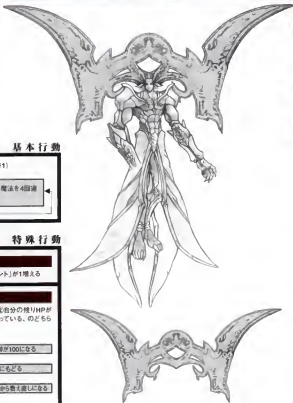
①召喚獣が出現していない、②自分のターンの合間に幻光祈機にターンがまわっていなかった、の両方に該当する場合は、何もしない

●幻光祈機

最初のターンが、シーモア：終異体よりも先にまわってきた場合は、何もしない

グアドハーフ系④

シーモア：最終異体

みずからの意志で『シン』の体内に取りこまれたシーモア。おもに、背後に配置されている幻光天極の内側の色（シーモアのほうを向いている色）が示す属性の魔法を、4回連続で放つ。

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、幻光天極を操作（※1）

↓

A それぞれの幻光天極が示す属性に対応した魔法を4回連続で使用（※2）（→Aへ戻る）

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

何かしらの行動を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える

その他の特殊行動

①「行動変化カウント」が6以上になっている、②自分の残りHPが20000未満で「行動変化カウント」が3以上になっている、のどちらかに該当する場合は、以下の行動を実行

「デスペル（全）」を使用し、180だった物理防御が100になる

↓

「アルテマ」を使用し、物理防御が180にもどる

↓

幻光天極を操作し（※1）、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

↓

Aへ

※1…各幻光天極の内側の色をすべて同じにする。内側に向ける色は、最初は赤で、以降は紫→青→黄→赤→紫……と切りかえていく。色が示す属性は、下に記したとおり。なお、同じ色の数によって、シーモア：最終異体の「属性との相性」も下表のように決まる

※2…属性魔法の使用順番、および攻撃対象は、右下に記した法則で決定。なお、同じ色が3つ以上ある場合は、対応する属性の魔法は「ファイガ」など「ガ系の黒魔法」になる（ふたつ以下の場合は、「ファイラ」など「ラ系の黒魔法」になる）

■幻光天極の色が示す属性

●赤……炎属性　●紫……氷属性

●青……水属性　●黄……雷属性

■シーモア：最終異体の「属性との相性」

同じ色の数	「その色が示す属性」との相性
1	半減
2	無効
3	吸収
4	吸収（+対立する属性が弱点）

※色の組み合わせによっては、このとおりにならない場合がある（→P.469）

■属性魔法の使用順番の決定法則

- ●各幻光天極が示す属性のうち、示された数が多い順に使用
- ●同数が示された属性は、炎属性＞氷属性＞水属性＞雷属性の順で優先して使用

■攻撃対象の決定法則

- ●同じ属性が3つ以上ある場合は、それぞれの敵に1回ずつ使ったのち、残りは敵のいずれかに向けて使用する
- ●同じ属性がふたつ以下の場合は、4回すべて、敵のいずれかに向けて使用する

※戦闘不能状態、石化状態、バトルから除外されている状態の敵がいた場合、その敵に向けて使う予定だった魔法は、ほかの敵のいずれかに向けて使用する

古代人系	ユウナレスカ第1形態	ユウナレスカ第2形態	ユウナレスカ第3形態

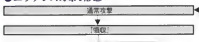
史上はじめて、究極召喚によって『シン』を倒した女性。3段階の攻撃形態を持ち、HPがつきるごとに、つぎの形態へと変身する。不利なステータス異常を与えたり、有利なステータス異常を解除する攻撃が得意。

ユウナレスカ第2形態

BASIC ACTIONS

基本行動

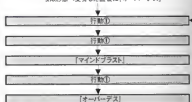
●ユウナレスカ第1形態

通常攻撃
↓
「吸収」
（通常攻撃に戻る）

●ユウナレスカ第2形態

第2形態へ変身した直後に「ヘルバイター」
↓
以下の行動のいずれかをランダムで実行（※1）
- 「ヘルバイター」
- 「リジェネ」
- 「ケアルラ」

（繰り返し）

●ユウナレスカ第3形態

第3形態へ変身した直後に「オーバーデス」
↓
行動①
↓
行動①
↓
「マインドブラスト」
↓
行動①
↓
「オーバーデス」
（最初の行動①に戻る）

行動①の内容

以下の行動のいずれかをランダムで実行（※1）
- 「ヘルバイター」
- 「ケアルガ」
- 「ケアルラ」
- 「リジェネ」

※1……敵のなかにゾンビ状態のキャラクターが少ないほど、「ヘルバイター」を使用する確率が上がる

髪の毛の内側から膨大な質量が発生し拡がります

PARTICULAR ACTIONS

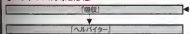
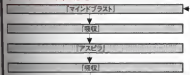
特殊行動

召喚獣に対する行動

●ユウナレスカ第2形態

「吸収」
↓
「ヘルバイター」
（→「吸収」に戻る）

●ユウナレスカ第3形態

「マインドブラスト」
↓
「吸収」
↓
「アスピラ」
↓
「吸収」
（→「マインドブラスト」に戻る）

残りHPに応じた行動

●ユウナレスカ第1形態／第2形態

自分の残りHPがゼロになった場合は、つぎの形態に変身する(能力値がつぎの形態のものに入れかわり、ステータス異常もすべて解除)

攻撃に応じた行動

●ユウナレスカ第1形態

ⓐ物理攻撃を受けた場合は、カウンターで「ブライン」を使用
ⓑ魔法攻撃を受けた場合は、カウンターで「サイレス」を使用
ⓒ物理攻撃でも魔法攻撃でもない行動を受けた場合は、カウンターで「スリプル」を使用

●ユウナレスカ第2形態

ⓐオーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けてHPが減った場合は、3／4の確率で、カウンターで通常攻撃を使用
ⓑHPを減らすことがない何かしらの行動を受けた場合は、1／2の確率で、カウンターで通常攻撃を使用

●ユウナレスカ第3形態

何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで通常攻撃を使用

機械

小型機械系	アルベドポーター	オートガーダー	オートスカウター	オートコマンダー

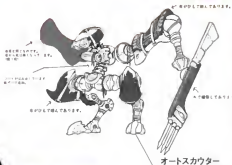
腕部に武器が取りつけてある、小型の作業用ロボット。オートコマンダーだけは、もとから戦闘用として造られたためか、腕そのものが武器として機能する。雷属性の攻撃に弱いほか、パーツを奪われると簡単に分解してしまう。

アルベドポーター／オートガーダー

オートコマンダー

オートスカウター

BASIC ACTIONS 基本行動

●アルベドポーター／オートガーダー／オートスカウター
通常攻撃をくり返す

●オートコマンダー
下図の行動をくり返す

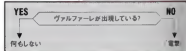
PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●オートコマンダー
通常攻撃を使用

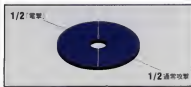
召喚獣に対する行動

●オートガーダー／オートスカウター
ヴァルファーレが出現している場合は、何もしない

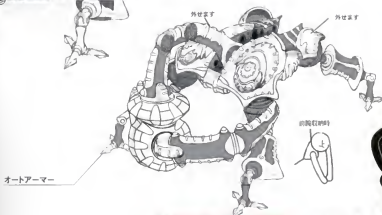
●オートコマンダー
下図の行動を実行

攻撃に応じた行動

●オートガーダー／オートスカウター／オートコマンダー
「盗む」か「ぶんどる」を受けた場合は、戦闘不能状態になる

その他の特殊行動

●アルベドポーター(ルカ港・4番ポートでの最初のバトル時)
味方が全滅するたびに、新たなアルベドポーターが2体現れる(2回まで)

大型機械系

オートガンナー　オートハンター　オートアーマー

4本の脚とふたつの頭部を持つ、作業用ロボット。アームに取りつけられている掘削道具（オートアーマーは円盤状のシールド）で敵をたたく。攻撃力は高めだが、大型であるぶんすばやさは低い。パーツを抜かれると分解する点は、小型機械系と同じ。

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

召喚獣に対する行動

ウァルファーレが出現している場合は、何もしない

攻撃に応じた行動

「盗む」か「ぶんどる」を受けた場合は、戦闘不能状態になる

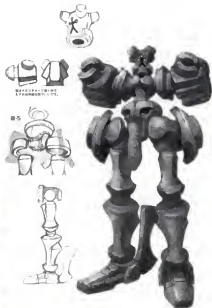
BASIC ACTIONS　基本行動

通常攻撃をくり返す

鉄騎63型

鉄騎11型

人間を模して造られた機械兵器。足を使った攻撃を行なうが、なかでも危機におちいったときに起死回生をはかるべく使う蹴り技は、敵を彼方へと吹き飛ばすほどのパワーを秘めている。

⬆攻撃原案。当初から「蹴り技のみの格闘技を使う」という方向性が打ち出されていた。

BASIC ACTIONS 基本行動

通常攻撃をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

通常攻撃を使用

召喚獣に対する行動

下図の行動を実行

その他の特殊行動

①味方がほかに誰も残っていない、②敵が2体以上いる（戦闘不能状態の敵も含む）、③挑発状態ではない、④召喚獣が出現していない、のすべてに該当する場合は、「回しげり」を使用

後方支援兵器系	岩竜99型	岩竜97型

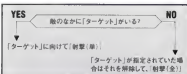
後方からの支援をおもな目的とする機械兵器。離れた間合いでは、破壊されにくい強力な砲台として、その能力を発揮する。状況に応じて、砲弾の連射による広範囲攻撃と、1体の敵を狙った砲撃を使いわける。

ーレムと同じエボン兵器
は黄く光っています。
撃方法は両腕の発射口からの魔法弾かビームです。

↑攻撃原案 砲弾ではなく、ビームを放つという設
た。

BASIC ACTIONS 基本行動

敵との距離が「中」のときの行動(中距離での行動)

下図の行動をくり返す

敵との距離が「近」のときの行動(近距離での行動)

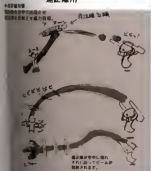
「射撃(単)」をくり返す

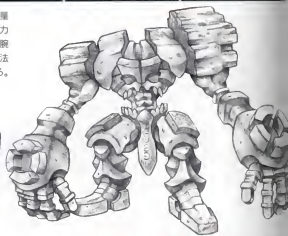
PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

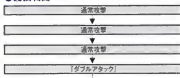
召喚獣に対する行動

「射撃(単)」を使用

攻撃に応じた行動

敵との距離が「中」のとき、敵の攻撃によってHPが減った場合は、攻撃してきた敵を「ターゲット」に指定

護法兵器系	護法戦機	護法機士	ゼロ式護法機士

岩石の装甲を持つ機械兵器。重量感のある両腕による攻撃は、威力が極めて大きい。護法戦機には、腕を射出する機能だけでなく、魔法を使用する機能も追加されている。

BASIC ACTIONS 基本行動

●護法戦機

通常攻撃 → 通常攻撃 → 通常攻撃 → 「ダブルアタック」 →（最初に戻る）

●護法機士／ゼロ式護法機士

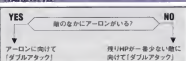
下図の行動をくり返す

1/2 行動①

1/2 通常攻撃

行動①の内容

敵のなかにアーロンがいる？

- YES → アーロンに向けて「ダブルアタック」
- NO → 残りHPが一番少ない敵に向けて「ダブルアタック」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

下表の行動を実行

モンスター名	行動
護法戦機	「ブラストパンチ」
護法機士	「ダブルアタック」
ゼロ式護法機士	「ブラストパンチ」

攻撃に応じた行動

●護法戦機

ⓐ挑発状態ではないとき、つぎのターンがまわってくるまでのあいだに「何かしらの行動を受けた回数」が5回に達した場合は、カウンターで「スロウガ」を使用し、「何かしらの行動を受けた回数」がゼロから数え直しになる(※1)

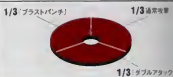
ⓑ挑発状態ではないとき、①「ブラインバスター」を受けた、②2の倍数回目の物理攻撃を受けた、③3の倍数回目の魔法攻撃を受けた、のいずれかに該当した場合は、カウンターで「ブラストパンチ」を使用(※1、※2)

残りHPに応じた行動

●護法戦機

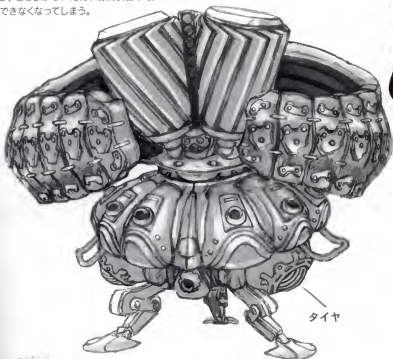
①自分の残りHPが16000未満、②自分がアーマーブレイク状態になっている、③自分に特定のステータス異常(※3)がひとつも発生していない、のすべてに該当する場合は、1／2の確率で、「マイティガード」を使用

●ゼロ式護法機士

①自分の残りHPが21150未満、②挑発状態ではない、の両方に該当する場合は、下図の行動を実行

※1……ⓐとⓑの条件を同時に満たした場合は、ⓐの行動のみを実行し、ⓑの条件に該当する攻撃を受けた回数は増えない
※2……①と②の条件を同時に満たした場合は、物理攻撃を受けた回数は増えない
※3……挑発、シェル、プロテスの各状態

特殊機械系①

アルベドシューター

ブリッツボールの練習用として、ボール射出装置が取りつけられている大型ロボット。攻撃手段がボールを撃ち出すことしかないため、射出装置が壊れると、何もできなくなってしまう。

クレーンで
引っこ抜けパーツ

BASIC ACTIONS 基本行動

「ブリッツボールラッシュ」をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

ⓐ物理攻撃を受けた場合は、1／3の確率で、カウンターで「ブラインボール」を使用
ⓑ魔法攻撃を受けた場合は、1／3の確率で、カウンターで「サイレスボール」を使用

残りHPに応じた行動

ⓐ自分の残りHPが2000未満になった場合は、1だったすばやさが16になる（1回かぎり／※1）
ⓑ自分の残りHPが500未満になった場合は、16だったすばやさが26になる（1回かぎり／※1）

その他の特殊行動

トリガーコマンド「クレーン」によってパーツの一部を抜かれたあとは、「残りHPに応じた行動」以外は何も実行しなくなる

※1：ⓐとⓑの条件を同時に満たした場合は、ⓐの行動のみを実行する。その場合は、つぎに何かしらの行動を受けたとき、ⓑの行動を実行する

アルベドキャプチャー

アルベドシューターと同型のロボットで、水中での活動と、召喚士の捕獲を目的とした改造がほどこされている。水中用の砲弾で相手を牽制したのち、爆雷をバラまいてトドメを刺すのが主戦法。

BASIC ACTIONS 基本行動

A 『アクアシューター』

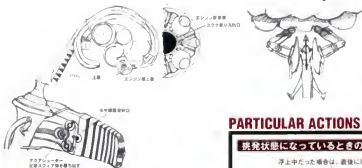
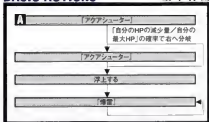
↓「自分のHPの減少量／自分の最大HP」の確率で右へ分岐

『アクアシューター』

↓

浮上する

↓

『爆雷』

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

浮上中だった場合は、直後に潜航する

↓

『アクアシューター』

↓

『アクアシューター』

↓

ターンがまわってくる直前に挑発状態を解除

↓

基本行動へ

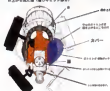
※挑発状態になっているあいだのみ、15だった魔力が20になる

攻撃に応じた行動

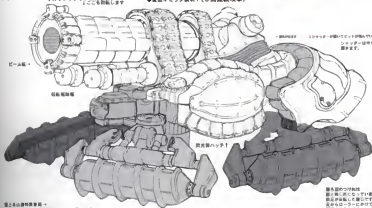
「浮上中に受けたダメージ量」の合計か500を超えた場合は、直後に潜航してAへもどり、「浮上中に受けたダメージ量」がセロから数え直しになる

特殊機械系③

アルベドガンナー　アルベドシーラー

ガトリング砲とビーム砲台を搭載した戦闘用機械。アルベドシーラーの消滅に対応して攻撃モードを切りかえる。アルベドシーラーは、アルベドガンナーが搭載している小型機械で、魔法と召喚の行使を不可能にする特殊なフィールドを作り出す。

◆変形ギミック説明1（8回連続攻撃）

ビーム砲

閃光弾ハッチ

アルベドガンナー

◆ビット攻撃
魔法使用不可能エリアをつくりだします

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

攻撃に応じた行動

●アルベドガンナー

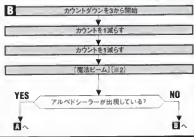
ⓐアルベドシーラーが出現していないとき、何かしらの行動を受けた場合は、1／2の確率で（受けたのが雷属性の攻撃だった場合はかならず）、カウンターで「突撃」を使用（※1）

ⓑ「アルベドシーラーが出現していないときに雷属性の魔法または雷属性のアイテムを受けた回数」が4回に達した場合は、直後にアルベドシーラーを再出現させて、前述の「回数」がゼロから数え直しになる

その他の特殊行動

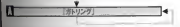
●アルベドガンナー

アルベドシーラーが出現していない場合は、下図の行動を実行

B カウントダウンを3から開始
↓
カウントを1減らす
↓
カウントを1減らす
↓
「魔法ビーム」（※2）
↓
アルベドシーラーが出現している？
YES → Aへ
NO → Bへ

BASIC ACTIONS　基本行動

●アルベドガンナー

バトル開始時に、アルベドシーラーを出現させる

A 「ガトリング」

●アルベドシーラー

ターンがまわってくることはない

※アルベドシーラーの出現中は、「白魔法」「黒魔法」「連続魔法」「召喚」「マスター召喚」「テンプテーション」が実行不可能になる

※1 同時にⓑの条件も満たした場合は、ⓑの行動のみを実行する
※2 アルベドシーラーが出現している場合は、不発に終わる（攻撃が発動しない）

召喚獣

ヴァルファーレ系	ヴァルファーレ	ツバサ

ビサイド寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、鳥型の召喚獣。イサールが召喚するツバサは、攻撃力とすばやさが高い。ベルゲミーネが召喚するヴァルファーレは、物理防御と魔力が高いほか、オーバードライブゲージを消費せずに『シューティング・レイ』を使用できる。

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、オーバードライブゲージが1になる(※1)

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?

YES → 行動①を実行し、オーバードライブゲージが1になる

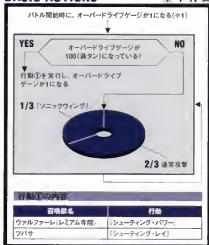
NO →

1/3「ソニックウィング」

2/3 通常攻撃

行動①の内容

召喚獣名	行動
ヴァルファーレ(レミアム寺院)	『シューティング・パワー』
ツバサ	『シューティング・レイ』

※1……ヴァルファーレ(レミアム寺院)のみが実行

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

ユウナに対する行動

●ツバサ

通常攻撃を使用

攻撃に応じた行動

●ヴァルファーレ(レミアム寺院)

①ターンがまわってくるまでに何かしらの魔法を受けた、②オーバードライブゲージが30〜99のあいだ、の両方に該当する場合は、「シューティング・レイ」を使用

オーバードライブゲージの増加量

●ヴァルファーレ(レミアム寺院)

条件	増加量
通常攻撃か「ソニックウィング」か「シューティング・レイ」を使用した	10
何かしらの魔法を受けた	15
魔法以外の何かしらの行動を受けた	5

●ツバサ

条件	増加量
通常攻撃か「ソニックウィング」を使用した	10
何かしらの行動を受けた	15

イフリート系 | **イフリート** | **コブシ**

キーリカ寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、炎を宿す魔人のごとき召喚獣。基本的には攻撃力が高いが、ベルゲミーネがレミアム寺院で召喚するイフリートは、攻撃力が低く魔力が高い。

BASIC ACTIONS 基本行動

●イフリート(ミヘン街道)

通常攻撃
↓
「メテオストライク」
(→ 通常攻撃に戻る)

※オーバードライブゲージが100(満タン)になっても行動が変わることはない

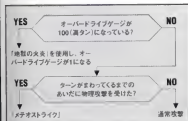
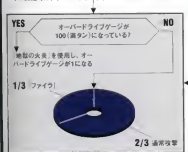
●イフリート(レミアム寺院)

下図の行動をくり返す

- オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?
  - YES → 「地獄の火炎」を使用し、オーバードライブゲージが1になる → 次の判定へ
  - NO → 次の判定へ
- ターンがまわってくるまでのあいだに物理攻撃を受けた?
  - YES → 「メテオストライク」
  - NO → 通常攻撃

●コブシ

バトル開始時に、オーバードライブゲージが100(満タン)になる

- オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?
  - YES → 「地獄の火炎」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
  - NO → 下の行動へ
- 1/3 「ファイラ」
- 2/3 通常攻撃

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

ユウナに対する行動

●コブシ

通常攻撃を使用

オーバードライブゲージの増加量

●イフリート(ミヘン街道)

条件	増加量
何かしらの攻撃を使用した(1ターン目はのぞく)	2
敵の攻撃によってHPが減った	3

●イフリート(レミアム寺院)

条件	増加量
通常攻撃か「メテオストライク」を使用した	7
何かしらの行動を受けた	3

●コブシ

条件	増加量
通常攻撃か「ファイラ」を使用した	5
何かしらの行動を受けた	3

イクシオン系

イクシオン

ジョゼ寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、雷光を帯びた一角獣のごとき召喚獣。攻撃力と魔力の両方が高い。ベルゲミーネがレミアム寺院で召喚するイクシオンは、特定の能力値を一時的に高める独自の動作を行なう。

生前のライトニングさん

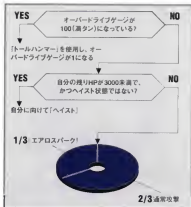
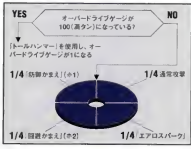
BASIC ACTIONS 基本行動

●イクシオン(幻光河)

下図の行動をくり返す

●イクシオン(レミアム寺院)

下図の行動をくり返す

※1……つきのターンがまわってくるまで、40だった物理防御および魔法防御がともに255になる
※2……つぎのターンがまわってくるまで、10だった回避が255になる

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

その他の特殊行動

●イクシオン(レミアム寺院)

1ターン目にかぎり、通常攻撃を使用したのち、ターン終了前に基本行動を実行する(=1ターン中に2回行動する)

オーバードライブゲージの増加量

●イクシオン(幻光河)

条件	増加量
通常攻撃か「エアロスパーク」か「ヘイスト」を使用した、何かしらの行動を受けた	5

●イクシオン(レミアム寺院)

条件	増加量
通常攻撃か「エアロスパーク」を使用した、何かしらの行動を受けた(下記のケースはのぞく)	5
「防御かまえ」の効果発生中に何がしらの魔法を受けた、「回避かまえ」の効果発生中に物理攻撃を受けた	25

シヴァ

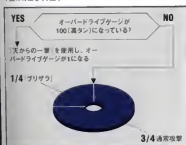
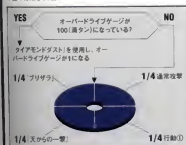
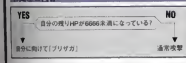
マカラーニャ寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、冷気をまとう美しい女性の姿の召喚獣。ベルゲミーネがナギ平原で召喚するときは物理防御と魔法防御が非常に高く、レミアム寺院で召喚するときは回避が突出している。

ダイヤモンド・ダスト《外》
[diamond dust]
酷寒時に空中の水分が氷結して
キラキラと輝いて浮かぶ現象

マントの端や尻尾アクセサリーから
キラキラとダイヤモンドダスト

左胸（心臓）から放射状に
凍り付いている感じです。
氷は半透明で身体の上に追加
して下さい。

BASIC ACTIONS 基本行動

●シヴァ(ナギ平原)
下図の行動をくり返す

●シヴァ(レミアム寺院)
下図の行動をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

●シヴァ(ナギ平原)

条件	増加量
通常攻撃か「ブリザラ」を使用した	10
何かしらの行動を受けた	2

●シヴァ(レミアム寺院)

条件	増加量
通常攻撃か「天からの一撃」か「ブリザラ」を使用した	10
自分に向けて「ブリザガ」を使用した	20
敵の攻撃によってHPが減った	5

バハムート

ツルギ

ベベル寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、竜型の召喚獣。最大HPが高く、攻撃力と魔力も高め。仁王立ちしたままカウントを刻んだのち、オーバードライブ技をくり出すほか、ベルゲミーネがレミアム寺院で召喚するバハムートは、カウンターによる攻撃も使用する。

➡頭部の立体模型。側面のツノはついていない。

BASIC ACTIONS 基本行動

カウントダウンを5から開始
▼
カウントを1減らす
▼
カウントを1減らす
▼
カウントを1減らす
▼
カウントを1減らす
▼
「メガフレア」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
（→カウントダウンを5から開始へ戻る）

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●バハムート(レミアム寺院)
何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで通常攻撃(行動を受けた回数の合計が5の倍数であるときは「インパルス」)を使用

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
カウントタウンを開始した、カウントを減らした	20

ようじんぼう

谷底の洞窟に隠された祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、剣客を彷彿とさせる召喚獣。盗まれた祈り子の洞窟でギンネムが召喚するときは物理防御とすばやさが高く、レミアム寺院でベルゲミーネが召喚するときは魔力と回避が高い。オーバードライブゲージの蓄積量に比例して、より強力な攻撃を使うようになる傾向がある。

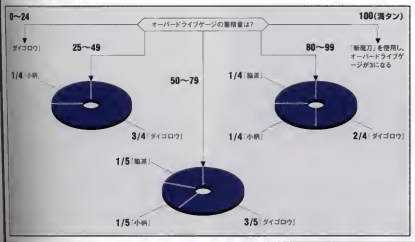
PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
「ダイゴロウ」か「小柄」か「脇差」を使用した	2
何かしらの行動を受けた	3

BASIC ACTIONS 基本行動

アニマ系

アニマ

バージ＝エボン寺院に運びこまれた祈り子の見る夢が、召喚士を通じて具現化した、束縛されし暗黒の召喚獣。シーモアがマカラーニャ寺院で召喚するときは、すばやさが高く、『ためる』を頻繁に使う。ベルゲミーネがレミアム寺院で召喚するときは、最大HPと魔力が非常に高い。

BASIC ACTIONS 基本行動

●アニマ(対シーモア戦)

出現時に「ためる」

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?
- YES → 「カオティック・D」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO → 「ペイン」

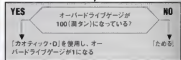
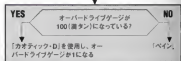
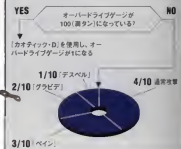
↓

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?
- YES → 「カオティック・D」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO → 「ためる」

(最初に戻る)

●アニマ(レミアム寺院)

下図の行動をくり返す

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?
- YES → 「カオティック・D」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO →
  - 1/10「デスペル」
  - 2/10「グラビデ」
  - 3/10「ペイン」
  - 4/10 通常攻撃

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

●アニマ(対シーモア戦)

条件	増加量
「ペイン」か「ためる」を使用した	5

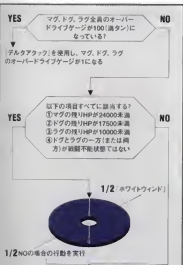
●アニマ(レミアム寺院)

条件	増加量
何かしらの行動を受けた	5

マグ

ミアム寺院の祈り子の見る夢
、召喚士を通じて具現化した、
ントウムシのような召喚獣。次
のドグ、および三女のラグと一
に出現する。攻撃力と魔力の両
が高く、さまざまな攻撃を状況
応じて使いわける。

ASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

最初は3ターン目、つぎは9ターン目、以降は7ターンおきに「マイティガード」を使用　それ以外のターンでは、以下の行動のいずれかをランダムで実行

※マグ、および味方全員の状態により、それぞれの攻撃の使用確率が変化。たとえば、味方全員がプロテス状態ではないときは「プロテス」の使用確率が上がる。マグの残りHPか満タンに近い、あるいはゼロに近いときは、「ケアルラ」「リジェネ」の使用確率が上がる

- ●「デスペル」　●「ドレイン」
- ●「ホーリー」　●「アスピル」
- ●「グラビデ」　●「アングルティール」
- ●味方の1体に向けて『ケアルラ』
- ●シェル状態ではない味方の1体に向けて『シェル』(※1)
- ●プロテス状態ではない味方の1体に向けて『プロテス』(※1)
- ●味方の1体に向けて『リジェネ』

※1…該当する相手かいないときは、ほかの行動のなかから選択

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

●マグ(レミアム寺院)

条件	増加量
「ケアルラ」「シェル」「プロテス」「デスペル」「リジェネ」「ホーリー」「グラビデ」「ドレイン」「アスピル」「アングルティール」のいずれかを使用した	10
「ホワイトウィンド」か「マイティガード」を使用した、敵の攻撃によってHPが減った	5

メーガス三姉妹系②

ドグ

レミアム寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通して具現化した、カマキリに似た召喚獣。長女のマグ、および三女のラグと一緒に出現する。攻撃力とすばやさが高く、ひたすら物理攻撃をくり返す。

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

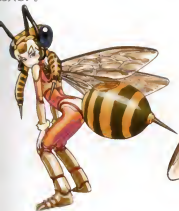
1/4「シュメルツェンド」
3/4 通常攻撃

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
いずれかの攻撃を実行した	10
敵の攻撃によってHPが減った	5

ーガス三姉妹系③　ラグ

ミアム寺院の祈り子の見る夢が、召喚士を通じ具現化した、ハチのごとき召喚獣。長女のマグ、よび次女のドグと一緒に出現する。能力値はマやドグよりも低めだが、使用する攻撃魔法はいれも威力が高いため、それらが与えるダメージは大きい。

⬇メーガス三姉妹の身長対比

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
いずれかの攻撃を実行した	10
敵の攻撃によってHPが減った	5

ASIC ACTIONS　基本行動

究極召喚獣となったジェクト。左右に浮遊している、魔力を秘めた石塔ジュ=パゴダから力を得ながら攻撃を行なう。HPがつきると、胸から剣を抜いて第2形態に移行する。大半の能力値が高く、弱点らしい弱点もない。

ブラスカの究極召喚・第2形態

BASIC ACTIONS 基本行動

●ブラスカの究極召喚・第1形態

バトル開始時に、オーバードライブゲージが1になる

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?

- YES → 「ジェクトフィンガー」(※1)を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO ↓

以下の行動のどちらかをランダムで実行
※自分の残りHPが多いほど、通常攻撃を使用する確率が上がる(ただし、残りHPが少なくなっても、確率が1/2を下まわることはない)

- ●通常攻撃
- ●「ジェクトビーム」

●ブラスカの究極召喚・第2形態

下図の行動をくり返す

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?

- YES → 「ジェクトフィンガー」(※1)を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO ↓

1/5「ジェクトビーム」
2/5「なぎ払い」
2/5 通常攻撃

●ジュ=パゴダ

下図の行動をくり返す

※1……召喚獣が出現しているときは「ジェクトボマー」

を背負っている感じで多少前屈み

肩のややこしいウロコはテクスチャーで

力があれば水面の模様を
クスチャーアニメで

背面

肩から前に少し
せり出しています

登場時は
れで面を隠して
てもいいかも

上面

ARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●ブラスカの究極召喚・第1形態／第2形態
トリガーコマンド「話す」を受けた場合は、つぎのターンは何もせず、オーバードライブゲージが1になる(2回まで)

オーバードライブゲージの増加量

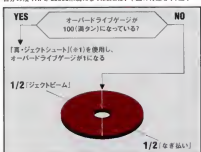
●ブラスカの究極召喚・第1形態／第2形態

条件	増加量
通常攻撃か「ジェクトビーム」か「なぎ払い」を使用した	1
「パワーウェーブ」を受けた	20
敵から何かしらの行動を受けた(トリガーコマンド「話す」をのぞく)	5

残りHPに応じた行動

●ブラスカの究極召喚・第2形態
自分の残りHPが60000未満になったあとは、下図の行動をくり返す

YES　オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?　NO

「真・ジェクトシュート」(※1)を使用し、オーバードライブゲージが1になる

●ジュ＝パゴダ
ⓐ自分の残りHPがゼロになった場合は、動きが止まる(戦闘不能状態と同じあつかい)
ⓑ動きが止まっているあいだに、自分の行動1～2ターン分に相当する時間が進むと、最大HPを「行動中に受けたダメージ量の合計」にしたうえでHPを全回復し、「行動中に受けたダメージ量の合計」がゼロから数え直しになり、行動を再開する

233 ブラスカの究極召喚 Braska's Final Aeon

HP	第1形態：60000【オーバーキルHP：20000】 第2形態：120000【オーバーキルHP：20000】
MP	100
AP	――
ギル	――

能力値

※1……第2形態になったあとは50に上昇

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
45(※1)	100	50	100	44	15	0	10

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
――	――	――	――	――

無効化できない特殊攻撃

- 沈黙(75%)
- 毒(90%／ダメージ：1%)
- ゾンビ(50%／即死：Guard)
- ○○ブレイク(0%)
- 挑発(0%)
- バファイ系(0%)
- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- ヘイスト(0%)
- 見破る(0%)
- ライブラ(0%)
- 斬魔刀(Lv.5)

盗めるアイテム

※落とす装備、落とすアイテムは、ともに「なし」

通常(3/4)	レア(1/4)
エーテルターボ	エリクサー

究極召喚獣となったジェクト。ふだんは通常攻撃や「ジェクトビーム」を使い、オーバードライブゲージが満タンになると「ジェクトフィンガー」を仕掛けてくる(召喚獣が出現しているときは「ジェクトボマー」を使用)。「ジェクトビーム」を受けて石化状態になったときに、同時にHPもつきると、石化破壊が起きてバトルから除外されてしまう。そうならないためにも、「完全石化防御」がセットされた防具を装備していない場合は、残りHPをこまめに回復しつつ戦おう。

ブラスカの究極召喚は残りHPがゼロになると、第2形態に変身。HPの上限が12万に増え、全回復するほか、胸から引き抜いた巨大な剣による全体攻撃「なぎはらい」と、残りHPが半分未満になったあとはオーバードライブ技「真・ジェクトシュート」も使うようになる。前者は受けるダメージを「プロテス」や「はげます」で軽減し、後者は召喚獣の「まもる」で対処するといいだろう。

トリガーコマンド ティーダのみ「話す」が使用可能。「話す」を使うと、ブラスカの究極召喚はつぎのターンで何もしなくなり、さらにオーバードライブゲージが1になる。ただし、この効果は2回までで、それ以降に「話す」を使用しても何も起こらず、トリガーコマンドが消滅してしまう。

パーティーを組んで出現する可能性のある敵

234 ジュ＝パゴダ

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	―	遠	―	100	○	×	○	×	弱ディレイ(100%)
★ジェクトビーム	単体	魔法攻撃	シェル	8	―	遠	―	0	○	×	×	×	石化(100%)
★ジェクトフィンガー(第1形態時)	単体	物理攻撃	―	12×2	―	遠	―	0	○	×	×	×	ゾンビ(100%)
★ジェクトボマー	単体	物理攻撃	―	24	―	遠	―	0	×	×	×	×	――
なぎはらい	全体	物理攻撃	プロテス	16	―	遠	150	0	×	×	○	×	弱ディレイ(100%)
★ジェクトフィンガー(第2形態時)	単体	物理攻撃	―	14×2	―	遠	―	0	○	×	×	×	――
★真・ジェクトシュート	全体	物理攻撃	―	22	―	遠	―	0	×	×	×	×	――

出現場所：「シン」の体内・夢の終わり　種族：――

234 ジュ＝パゴダ　Yu Pagoda

FRONT

BACK

HP	5000 【オーバーキルHP：――】
MP	5000
AP	―
ギル	―

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
1	1	20	50	40	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
―	―	―	―	―

無効化できない特殊攻撃

- ●スロウ(50%)
- ●ヘイスト(0%)
- ●記憶(0%)
- ●見破る(0%)
- ●割合ダメージ(0%)
- ●ディレイ(0%)
- ●斬魔刀(Lv.5)

盗めるアイテム　※落とす装備、落とすアイテムは、ともに「なし」

通常(3/4)	レア(1/4)
―	―

ブラスカの究極召喚の左右にひとつずつ配置された、巨大な石塔。空中に浮いているため、射程が「遠」か「∞」の攻撃しか届かない。残りHPがつきても動きを止めるだけで、約2ターンが経過すると活動を再開(＝倒すことはできない)。最大HPは5000だが、活動を再開するときに最大HPが「動きを止めるまでに受けたダメージの合計」となって復活する。

通常、ジュ＝パゴダは「パワーウェーブ」を使って、ブラスカの究極召喚のHP回復＆ステータス異常解除＆オーバードライブゲージ増加を行なうが、どちらか1体の動きが止まると、「アスピラ」または「カージュ」を使いはじめる。そのため、ジュ＝パゴダの動きを止めつつ戦う場合は、「アルテマ」や「連続魔法」などで、2体まとめて停止させたほうが安全。なお、「パワーウェーブ」によるHP回復量は1500と少なめなので、味方パーティーがそれなりに成長しているなら、ジュ＝パゴダは無視し、ブラスカの究極召喚を集中攻撃してもいい。

トリガーコマンド ジュ＝パゴダに対して「話す」を使用しても、何も起こらない。

パーティーを組んで出現する可能性のある敵

233　ブラスカの究極召喚

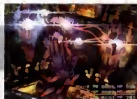
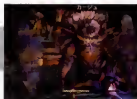
使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化確率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
パワーウェーブ	単体	固定値回復	―	30	―	遠	―	0	×	×	×	×	※1
アスピラ	単体	割合攻撃	―	―	―	遠	―	0	×	×	×	×	対象のMPをすべて吸収
カージュ	単体	魔法攻撃	シェル	16	―	遠	―	0	×	×	×	×	※2

※1……沈黙・暗闇・毒・スロウ・ゾンビ・パワーブレイク・マジックブレイク・アーマーブレイク・メンタルブレイク状態を解除、固定回復…1500
※2……睡眠3(100%)、沈黙3(100%)、暗闇3(100%)、毒(100%)、カーズ(100%)

パワーウェーブ

カージュ

『シン』

コケラくず系	コケラくず(緑)	コケラくず(青)	コケラくず(ウロコ型)

『シン』や『シンのコケラ』からはがれた小さなウロコが、単独の魔物と化したもの。1体1体は決して強くはないが、かわりに数で相手を圧倒する。水中でも活動することが可能。

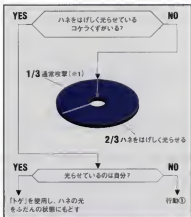
BASIC ACTIONS 基本行動

●コケラくず(緑:最初の3連戦時)
何もしない
※2戦目のみ、一番最初にターンがまわってきたコケラくず(緑)が「トゲ」を使用

●コケラくず(緑:タンクローリーがある場所でのバトル時)/コケラくず(青)
下図の行動をくり返す

YES ← ハネをはげしく光らせているコケラくずがいる? → NO

1/3 通常攻撃(※1)
2/3 ハネをはげしく光らせる

YES ← 光らせているのは自分? → NO

YES: 「トゲ」を使用し、ハネの光をふたんの状態にもどす
NO: 行動①

行動①の内容

モンスター名	それぞれに対する行動	
	ヴァルファーレ	それ以外の敵
コケラくず(緑)	何もしない	何もしない(※2)
コケラくず(青)		通常攻撃

●コケラくず(ウロコ型)
「突撃」を使用し、バトルから離脱する

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

挑発状態になっているときの行動

●コケラくず(青)
通常攻撃を使用

その他の特殊行動

●コケラくず(緑:最初の3連戦時)
ティーダたちの背中側にいるコケラくず(緑)が倒された場合は、新たなコケラくず(緑)が1体出現(※3)

●コケラくず(緑:タンクローリーがある場所でのバトル時)
いずれかのコケラくず(緑)が倒された場合は、新たなコケラくず(緑)が1体出現(※3)

●コケラくず(ウロコ型)
「シンのコケラ:エキュウ」が「ドレインタッチ」を使用するターンのとき、コケラくず(ウロコ型)が3体残っている場合は1体、1~2体残っている場合は2体、新たなコケラくず(ウロコ型)が出現

※1……ヴァルファーレに対しては、ハネをはげしく光らせる
※2……まれに、通常攻撃を使用する場合もある
※3……「牙龍」によって複数同時に倒されたときは、倒された数に関係なく1体しか出現しない

⬅⬆コケラくずのデザイン案。上のものは、ミヘン・セッション中のムービー（ルカ＝シアターで見られる映像スフィア20「ミヘン・セッション」）で海中を泳いでいくコケラくずに似ている。

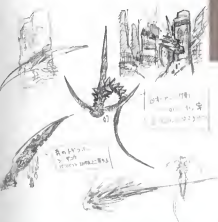
コケラ系①

『シンのコケラ：エムズ』

デナルカンドを襲った『シン』から放たれた、杭のような形状の巨大な魔物。最大HPこそ高いものの能力値は全般的に低く、同じ行動をくり返すことしかできない。

BASIC ACTIONS　基本行動

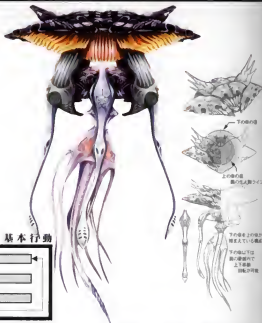
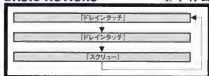
バトル開始時に「グラビデ」

「グラビデ」

⬅⬆「シンのコケラ：エムズ」のデザイン案。ゲーム中の「エムズ」に採用されているアイデアがいくつか見て取れる。

コケラ系② 『シンのコケラ：エキュウ』

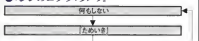
『シン』が連絡船リキ号から離れるときに、コケラくず（ウロコ型）とともに海中へ放たれた、クラゲのごとき姿の魔物。触手でさわることにより、相手のHPを吸収する能力を持つ。

BASIC ACTIONS 基本行動

『ドレインタッチ』
↓
『ドレインタッチ』
↓
『スクリュー』
（最初に戻る）

コケラ系③ 『シンのコケラ：グノウ』 グノウの触手

ポルト＝キーリカを襲った『シン』から放たれた、長い触手を持つ植物型の魔物。最初は硬い外殻に閉じこもっている。周囲に突き出した触手は、『グノウ』を狙った魔法を無効化することが可能。

BASIC ACTIONS 基本行動

●『シンのコケラ：グノウ』

何もしない
↓
『ためいき』
（最初に戻る）

●グノウの触手

通常攻撃をくり返す

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●グノウの触手

『シンのコケラ：グノウ』に向けて魔法が使用された場合は、その魔法を吸収する（魔法を無効化する）

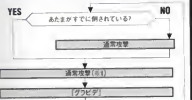
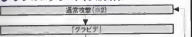
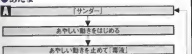
残りHPに応じた行動

●『シンのコケラ：グノウ』

残りHPが2400未満になったあとは、下図の行動を実行

外殻を開き、「かたい」特性を失い、7だった自分のすばやさが10になる
↓
『毒液』
↓
『ウォータ』
↓
『みだれうち』
（『毒液』に戻る）

あたま	うで

BASIC ACTIONS 基本行動

●うで
ターンがまわってくることはない

複数の『シンのコケラ』が融合し、1体の魔物となったもの。本体(胴の部分)と頭部が、それぞれ独立して攻撃を行なう。左右の巨大な腕は、本体への『戦う』や『技』を阻止する役割を受け持ち、たとえ破壊されてもやがては再生する。

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●あたま
あやしい動きの最中に敵の攻撃でHPが減った場合は、あやしい動きを中止し、Aへ

●うで
『シンのコケラ:ギイ』に向けて「戦う」「技」などの「プロテス状態でダメージを軽減できる攻撃」が使用されたとき、その攻撃をさえぎり、『シンのコケラ:ギイ』が受けるダメージ量を軽減する(※3)

その他の特殊行動

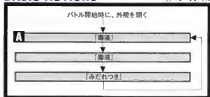
●『シンのコケラ:ギイ』(1回目/2回目)
うでが両方とも倒されている状態でターンが2〜3回まわってくると、ターンの終了時に、うでを2本とも再生させる

※1……自分の残りHPが4000未満になっている場合は、「自分のHPの減少量/自分の最大HP」の確率で、この行動はスキップされる
※2……「自分のHPの減少量/自分の最大HP」の確率で、この行動はスキップされる
※3……"物理防御156で「かたい」特性あり"としてダメージ量を計算する(通常時の『シンのコケラ:ギイ』は、物理防御1で「かたい」特性なし)

コケラ系⑤

『シンのコケラ:グナイ』

背中のコアを守るために『シン』が出現させた魔物で、コアに向けての魔法を無効化する能力を持つ。物理防御が高いうえ、深手を負うと硬い外殻に閉じこもり、必要に応じて魔法でHPの回復をはかる。

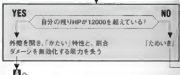
BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが10000未満になっている場合は、下図の行動を実行

外殻を閉じ、「かたい」特性と、割合ダメージを無効化する能力を得る

自分の残りHPが12000を超えている?

- YES → 外殻を開き、「かたい」特性と、割合ダメージを無効化する能力を失う → Aへ
- NO → 「ためいき」

攻撃に応じた行動

ⓐ外殻を開いている状態のとき、特定の行動(※1)を受けた場合は、カウンターで「ウォタガ」を使用
ⓑ外殻を開いている状態のとき、「シン」(コア)に向けて魔法が使用された場合は、その魔法を吸収する(魔法を無効化する)
ⓒ外殻を閉じている状態のとき、敵から何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで自分に向けて「ケアルラ」を使用

※1……大半の魔法、一部のオーバードライブ技、一部のアイテム、「竜剣」が該当

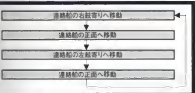
本体①

『シン』(背ビレ)

ン』の背中に突き出ている部位。これ自体は、ケラくず(青)を無限に放つだけで、直接の攻撃行なうことはない。

←連絡船と背ビレとの比較資料から、「シン」本体の巨大さがうかがい知れる。

ASIC ACTIONS　基本行動

連絡船の右舷寄りへ移動
↓
連絡船の正面へ移動
↓
連絡船の左舷寄りへ移動
↓
連絡船の正面へ移動

PARTICULAR ACTIONS　特殊行動

その他の特殊行動

コケラくず(青)が全滅したとき、新たなコケラくず(青)を3体出現させる

本体②	『シンのひだりうで』	『シンのみぎうで』

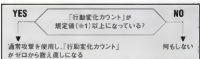
『シン』の腕にあたる部位。付け根にあるコアから、割合ダメージを与える魔法や、ステータス異常を解除する光を放つ。

BASIC ACTIONS 基本行動

敵との距離が「∞」のときの行動(遠距離での行動)

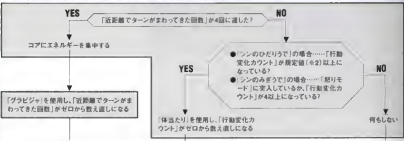
下図の行動をくり返す

「行動変化カウント」が規定値(※1)以上になっている?

- YES → 通常攻撃を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる
- NO → 何もしない

※前のターンでコアにエネルギーを集中した場合は、上記の行動を実行する前に「グラビジャ」を使用し、「近距離でターンがまわってきた回数」がゼロから数え直しになる

敵との距離が「近」のときの行動(近距離での行動)

「近距離でターンがまわってきた回数」が4回に達した?

- YES → コアにエネルギーを集中する → 「グラビジャ」を使用し、「近距離でターンがまわってきた回数」がゼロから数え直しになる
- NO →
  - ●「シンのひだりうで」の場合……「行動変化カウント」が規定値(※2)以上になっている?
  - ●「シンのみぎうで」の場合……「怒りモード」に突入しているか、「行動変化カウント」が4以上になっている?
    - YES → 「体当たり」を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる
    - NO → 何もしない

※1……「シンのひだりうで」は7、「シンのみぎうで」は5(「怒りモード」突入後は3)
※2……0～3の範囲から毎回ランダムで決定

ARTICULAR ACTIONS 特殊行動

残りHPに応じた行動

●「シンのみぎうで」
自分の残りHPが16250未満になった場合は、「怒りモード」に突入する

攻撃に応じた行動

- 何かしらの行動を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える（行動を実行したのが召喚獣だった場合は2増える）
- メンタルブレイク状態になった、または自分がメンタルブレイク状態のときに何かしらの行動を受けた場合は、4／5の確率で、カウンターで「リセットオーラ」を使用（※3）
- 敵との距離が「遠」のときに自分が「グラビジャ」を使用した場合は、「シンのひだりうで」はn／16の確率で、「シンのみぎうで」はn／12の確率で、カウンターで自分に向けて「リセットオーラ」を使用（※4）
- 敵との距離が「近」のときに何かしらの行動を受けた場合は、「シンのひたりうで」はn／16の確率で、「シンのみぎうで」はn／12の確率で、カウンターで敵味方全体に向けて「リセットオーラ」を使用（※4）

……敵との距離が「近」のときは、敵味方全体に向けて使用。敵との距離が「遠」のときは、自分に向けて使用
……nは、下記の計算式で導き出される。計算結果がマイナスの場合はゼロになり、分母の値を超える場合は分母と同じ数値になる

n=（「条件を満たしている場合の加算値」の合計）−4

条件を満たしている場合の加算値

条件	加算値
イスト状態の敵がいる	2+（1体につき2）
ェル状態の敵がいる	1体につき1
ロテス状態の敵がいる	1体につき1
分がアーマーブレイク状態	2
分がメンタルブレイク状態	2

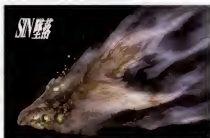
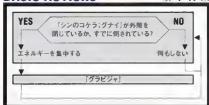
本体③

『シン』(コア)

『シン』の背中にあるコア。『シンのコケラ:グノウ』に守られており、『グノウ』の状態に応じて、割合ダメージを与える魔法を使う。また、自分の残りHPが減ってくると、自分さえも巻きこんで攻撃魔法を使いはじめる。

BASIC ACTIONS 基本行動

YES ◀「シンのコケラ:グナイ」が外殻を閉じているか、すでに倒されている?▶ NO

- YES → エネルギーを集中する → 「グラビジャ」
- NO → 何もしない

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

ⓐ何かしらの行動を受けたとき、「シンのコケラ:グナイ」が外殻を閉じているか、すでに倒されている場合は、n/8の確率で、カウンターで敵味方全体に向けて「リセットオーラ」を使用(※1)
ⓑ何かしらの行動を受けたとき、「リセットオーラ」を使わなかった場合は、「自分のHPの減少量/自分の最大HP」の確率で、カウンターで敵味方全体に向けて属性魔法を使用(※2)

※1……nは、下記の計算式で導き出される。計算結果がマイナスの場合はゼロになり、8を超える場合は8になる

n=(「条件を満たしている場合の加算値」の合計)-4

■条件を満たしている場合の加算値

条件	加算値
ヘイスト状態の敵がいる	1体につき1
シェル状態の敵がいる	1体につき1
プロテス状態の敵がいる	1体につき1
リジェネ状態の敵がいる	1体につき3
自分がアーマーブレイク状態	3
自分がメンタルブレイク状態	3

※2…… 最初は「ファイア」で、以降は「ブリザド」→「サンダー」→「ウォータ→「ファイア」→「ブリザド」→……と、使う魔法を毎回切りかえる

本体④

『シン』(頭部)

一度は地上に墜落しながらも、翼を生やしてふたたび空を飛びはじめた『シン』。飛空艇を引き寄せたのち、少しずつ口を開いていき、最後には必殺の魔法を放つ。

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、飛空艇を引き寄せる(敵との距離を「∞」にする)

↓

飛空艇を引き寄せる(敵との距離を「中」にする)

↓

飛空艇を引き寄せる(敵との距離を「近」にする)

↓

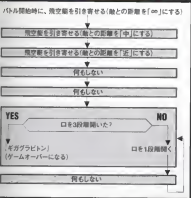
何もしない

↓

何もしない

↓

口を3段階開いた?

- YES → 「ギガグラビトン」(ゲームオーバーになる)
- NO → 口を1段階開く → 何もしない → (「口を1段階開く」に戻る)

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

何かしらの行動を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。また、その時点で、①敵との距離が「近」、②「行動変化カウント」が6(召喚獣が出現しているときは3)になっている、の両方に該当する場合は、カウンターで各種「にらみ」(※1)を使用し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

オーバードライブゲージの増加量

バトル開始時と自分のターンがまわってきたとき、オーバードライブゲージが10ずつ増える(10回まで)。ただし、オーバードライブゲージの蓄積量に応じて、「シン」(頭部)の行動が変わることはない

※1……それぞれの敵に対して、「にらみ」「石化にらみ」「混乱にらみ」「ゾンビにらみ」のいずれかを使用

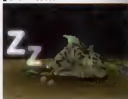
モンスター寝相アルバム

モンスターが睡眠状態になっているときのポーズを一挙公開！同一系統のモンスターはポーズも共通なので、各系統のモンスターから1体ずつ(半魚人系にかぎり、水中と陸上の1種類ずつ)を選出した。なお、それぞれの系統名は「魔物徹底解剖図鑑」に準じている(→P.298)。

オオカミ系

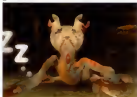
甲羅系

ツノ系

クァール系

ベヒーモス系

トカゲ系

竜系

大蛇系

ウォーム系

巨大亀系

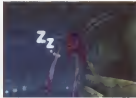
鉄巨人系

人喰鬼系

多肉植物系

チュー系

キノコ系

サボテンダー系

ブリン系

トンベリ系

羽虫系

鳥系

目玉系

小鬼系

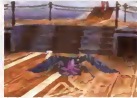
魚人系（陸上）

半魚人系（水中）

フレジアス系

コ系

一般兵系

コケラくず系

まけ：キャラクター8人の寝相

ィーダ | ユウナ | ワッカ | ルールー | キマリ | アーロン | リュック | シーモア

解析限界突破
FINAL FANTASY X ULTIMANIA OMEGA #4

解析限界突破①

CTB(カウントタイムバトル)の仕組みを完全に理解し、活用するための情報を10ページにわたって紹介する。ここで得た知識をもとに、バトルをより有利に進めていこう。

CTB

CTBとは?

CTBとは、ひとことで言うと、キャラクターの行動順番が、能力値や行動内容によって変わるシステム。過去の『FF』シリーズで採用されていたATB(アクティブタイムバトル)とちがい、バトルがリアルタイムで進むことはなく、また、味方と敵の行動順番が「CTBウィンドウ」に表示されるので、それをもとにじっくりと戦略を練ることができるのが特徴だ。キャラクターにどの行動を実行させるかで味方と敵の行動順番が変わるのを利用して、その敵に対する効率のいい戦術を考えていくのが、CTBならではのおもしろさと言えるだろう。

そうした戦術を考えるうえで知っておきたいのが、行動順番を決定する「待機時間」という要素。これは、ターンがまわってくるまでの時間を示すもので、敵味方全員に個別にセットされている。その長さはキャラクターが実行した行動に応じて変化し、待機時間が短い順に、ターンがまわってくるようになっているのだ(詳細は右ページ)。

CTBウィンドウの見かた

バトル中は、画面の右上に「CTBウィンドウ」が表示されており、そこには、味方や敵のアイコン(下写真参照)が行動順番にしたがって上から順に並ぶ。味方や敵のアイコンは、その時点の待機時間に応じて右下の図のように表示位置などが変わっていくので、それによって待機時間の長さを知ることが可能だ。

やや突っこんだ話をすると、ターンがまわってきた直後のアイコンの並び順は、敵味方全員が「動作時間(→P.394)が3の行動」を行なうと仮定したときのもの。そのため、Ⓐ動作時間が3以外のコマンド、Ⓑスロウのような待機時間を変えるコマンド、などを選んだときに、アイコンの並び順が変化する可能性があるのだ。ちなみに、それらのコマンドは、対象にカーソルを合わせるだけで(=実行しなくても)、アイコンの並び順がどのように変わるのかを確認できる。ただし、Ⓑのコマンドの場合、待機時間を変える効果が実際に発生するかどうかはコマンドを実行するまでわからないので、アイコンの並び順を過信しないこと。

■CTBウィンドウのアイコンの意味

アイコン	意味
	キャラクター(※1)
SL	召喚獣(味方)
S	召喚獣(敵)

アイコン	意味
mon A	ザコ敵
Boss	ボス敵
B 1 s	ボス敵のおとも

※1……該当するキャラクターの顔が表示される

■待機時間とアイコンの対応

待機時間	アイコンの表示
60以上	
50	
40	
30	
20	
10	
0	

⬅画面の右上にあるのがCTBウィンドウ。今後の行動順番を知るための目安となる。

待機時間の減少の仕組み

バトルの開始直後や、味方か敵の行動終了後は、図のように、誰かの待機時間がゼロになる(=ーンがまわってくる)まで、敵味方それぞれの機時間が一気に減る。そして、ターンがまわっきたキャラクターが行動を終えると、そのキャクターに新しい待機時間がセットされ、ふたた全員の待機時間が一気に減少。以降もこれをく返して、ターンが進んでいくのだ。

⬅コマンドを実行している最中は、その演出がどれだけ長くても、待機時間が減少することはない。

ターンがまわってくることによる待機時間の変化

状況	画面	待機時間
❶バトル開始時、敵味方全員に待機時間がセットされる 詳細はP.392		ティーダ 24 ユウナ 30 アーロン 36 モンスター 27
❷誰かの待機時間がゼロになるまで、敵味方全員の待機時間が同じ量だけ減少する		ティーダ 0(行動可能) ユウナ 6 アーロン 12 モンスター 3 待機時間が24減少
❸待機時間がゼロになったキャラクターが行動を終えると、そのキャラクターに新たな待機時間がセットされる 詳細はP.394		ティーダ 24 ← 新たな待機時間をセット ユウナ 6 アーロン 12 モンスター 3
❹バトル終了まで❷〜❸をくり返す		ティーダ 21 ユウナ 3 アーロン 9 モンスター 0(行動可能) 待機時間が3減少

待機時間の長さはいずれも整数で表される(＝小数点以下の数値は存在しない)

バトル開始時の待機時間

バトルがはじまると、個々のキャラクターとモンスターに待機時間がセットされる。その長さは、各自のすばやさの値をもとにして、下表の範囲からランダムで選ばれる仕組みだ。

ここで重要なのは、ランダムで選ばれる待機時間の範囲が、キャラクターとモンスターで異なること。しかも、両者のすばやさの値が同じ場合、キャラクターの待機時間がモンスターの待機時間より長くなることはない。すなわち、すばやさの値が同じ敵に対しては、キャラクターがかならず先手を取って行動できるのだ(→P.399)。

なお、下表の範囲で待機時間が決定されるのは、バトル開始直後のみ。行動後の待機時間は別の方法(→P.394)で決まるので注意しよう。

←ヨーウィーと戦うときに、味方全員のすばやさの値を敵と同じ25にしておくと……

←敵の待機時間は味方より短くならないため最初のターンは確実に味方側にまわってくる

■バトル開始直後にセットされる待機時間

すばやさ	待機時間の範囲	
	キャラクター	モンスター
1	83～84	84～93
2	77～78	78～86
3	71～72	72～80
4	59～60	60～66
5	47～48	48～53
6	46～48	
7	44～45	45～50
8	43～45	
9	42～45	
10	41～42	42～46
11	40～42	
12	38～39	39～43
13	37～39	
14	36～39	
15	35～36	36～40
16	34～36	
17	32～33	33～36
18	31～33	
19	29～30	30～33
20	28～30	
21	27～30	
22	26～30	
23	26～27	27～30
24	25～27	
25	24～27	
26	23～27	

すばやさ	待機時間の範囲	
	キャラクター	モンスター
27	22～27	27～30
28	21～27	
29	23～24	24～26
30	22～24	
31	21～24	
32	20～24	
33	19～24	
34	18～24	
35	20～21	21～23
36	19～21	
37	18～21	
38	17～21	
39	16～21	
40	15～21	
41	14～21	
42	13～21	
43	12～21	
44～45	17～18	18～20
46～47	16～18	
48～49	15～18	
50～51	14～18	
52～53	13～18	
54～55	12～18	
56～57	11～18	
58～59	10～18	
60～61	9～18	

すばやさ	待機時間の範囲	
	キャラクター	モンスター
62～65	14～15	15～16
66～69	13～15	
70～73	12～15	
74～77	11～15	
78～81	10～15	
82～85	9～15	
86～89	8～15	
90～93	7～15	
94～97	6～15	
98～105	11～12	12～13
106～113	10～12	
114～121	9～12	
122～129	8～12	
130～137	7～12	
138～145	6～12	
146～153	5～12	
154～161	4～12	
162～169	3～12	
170～185	8～9	9～10
186～201	7～9	
202～217	6～9	
218～233	5～9	
234～249	4～9	
250～255	3～9	

先制攻撃による待機時間の変化

キャラクターおよびモンスターは、バトル開始時に「先制攻撃」を行なうことがある。先制攻撃をしたパーティーは、メンバー全員の待機時間がゼロになり、すぐに行動することが可能。一方、先制攻撃をされた側は、メンバー全員の待機時間が右表の値に設定される。モンスターに先制攻撃されると、味方の待機時間が「ランダムで選ばれる範囲内で最大のもの」になってしまうのだ。

■先制攻撃時にセットされる待機時間

状況	メンバー全員の待機時間	
	キャラクター	モンスター
キャラクターが先制攻撃をした	ゼロ	ランダムで選ばれる範囲の最小値
モンスターが先制攻撃をした	ランダムで選ばれる範囲の最大値	ゼロ

■通常

キャラクターA	26~27
キャラクターB	32~33
モンスターA	24~26
モンスターB	30~33

■キャラクターが先制攻撃

キャラクターA	0
キャラクターB	0
モンスターA	24
モンスターB	30

■モンスターが先制攻撃

キャラクターA	27
キャラクターB	33
モンスターA	0
モンスターB	0

オートアビリティ『さきがけ』による待機時間の変化

オートアビリティ『さきがけ』がセットされた武器を装備しているキャラクターは、すばやさの値を問わず、バトル開始時の待機時間がゼロに設定される。この効果は、たとえモンスターに先制攻撃されたときでも発生するので、行動順番がまわってくる優先順位の関係上(→P.399)、かならずモンスターよりも先に行動できるのだ。

■オートアビリティ『さきがけ』の効果

バトル開始時の待機時間をゼロにする
※先制攻撃が行なわれたかどうかは問わない

⬆モンスターに先制攻撃されたところ。通常なら敵全員に先手を取られてしまう。

⬆しかし、「さきがけ」利用時ならモンスターより先にターンがまわってくる。

⬆敵が行動する前に、敵の頭数を減らしたり、バトルから逃げることができるのだ。

「超さきがけ」について

右表のモンスターは、「超さきがけ」という能力を持つ。この能力は、バトル開始時に自分の待機時間をゼロにして、さらにキャラクター全員の待機時間を1ずつ増やすというもの。たとえ「さきがけ」を利用しても、「超さきがけ」より先に行動することはできない。

なお、マカラーニャ寺院で戦うシーモア+グアド・ガード×2のパーティーは、変則的な「超さきがけ」の能力を持っている。具体的には、グアド・ガード2体の待機時間をゼロ、シーモアの待機時間を1にしたうえで、キャラクター全員の待機時間を2ずつ増やすのだ。

■「超さきがけ」の能力を持つモンスター

モンスター	最初の行動
アルベドガンナー	アルベドシーラーを射出
シーモア	「シェル」を使用
グアド・ガード(対シーモア戦)	「プロテス」を使用
グアド・ガード(マカラーニャ寺院)	モンスターを召喚
「シンのコケラ:グナイ」	外殻を開く
「シン」(頭部)	飛空艇を引き寄せる
ヴァルナ(モンスター訓練場以外)	「ヘイスト」を使用
鬼	腕をかまえる
召喚獣(敵)	何もしない(アニマのみ「ためる」)

行動後の待機時間

キャラクターが何らかの行動を実行してターンが終了したとき、そのキャラクターには新たな待機時間がセットされる。新たな待機時間は、すばやさの値と、直前にとった行動の種類によって決定。具体的には、すばやさに応じた「負荷」と、行動ごとに設定された「動作時間」との掛け算で決まるのだ。したがって、まったく同じ行動をとった場合でも、すばやさ(負荷)が異なれば、待機時間は同じにはならない。また、すばやさが低くても、動作時間の短い行動をとっていれば、連続で行動できることもある(下図参照)。

←「武器(防具)交換」をした場合は、セットされる待機時間が「戦う」実行時の約1/3になる。

■行動後にセットされる待機時間

負荷(下表参照)×動作時間(右ページ参照)

※算出された待機時間は、スロウ状態なら2倍、ヘイスト状態なら半分(端数切り捨て)に変化(→P.397)

■すばやさと負荷の対応

すばやさ	負荷	すばやさ	負荷
1	28	17~18	11
2	26	19~22	10
3	24	23~28	9
4	20	29~34	8
5~8	16	35~43	7
7~9	15	44~61	6
10~11	14	62~97	5
12~14	13	98~169	4
15~16	12	170~255	3

■ターンが2回連続でまわってくる状況

すばやさの値	ティーダ:20(=負荷10) アーロン:12(=負荷13)

❶ティーダが「戦う(動作時間3)」を行なった結果、「負荷×3」の待機時間がセットされる

- ティーダ 30(10×3) ←「戦う」を実行
- アーロン 9

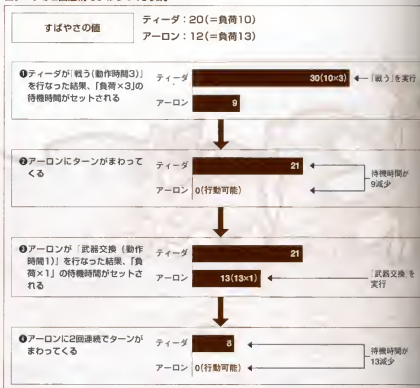
❷アーロンにターンがまわってくる

- ティーダ 21
- アーロン 0(行動可能)
- 待機時間が9減少

❸アーロンが「武器交換(動作時間1)」を行なった結果、「負荷×1」の待機時間がセットされる

- ティーダ 21
- アーロン 13(13×1) ←「武器交換」を実行

❹アーロンに2回連続でターンがまわってくる

- ティーダ 8
- アーロン 0(行動可能)
- 待機時間が13減少

■キャラクターや召喚獣が実行可能な行動の動作時間（★はインターナショナル版で追加された行動）

動作時間	分類	行動
0	共通	メンバー交代
	召喚獣専用	戻す
1	共通	武器交換、防具交換、逃げる
	技	クイックトリック（インターナショナル版での動作時間は2）
	特殊	★じんそく
2	共通	防御、アイテム
	特殊	使う、はげます、ねらう、集中、見切り、幸運、不幸、竜剣
	白魔法	バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド
	黒魔法	ドレイン、アスピル
	召喚獣専用	ソニックウィング
3	共通	戦う、召喚（全種類）、トリガーコマンド（全種類）
	オーバードライブ技	調合（失敗時）、スパイラルカット、ジャンプ、火炎、タネ大砲、自爆、回しげり、石化ブレス、アクアブレス、死の宣告、ホワイトウィンド
	技	スリプルアタック、サイレスアタック、ブラインアタック、スリプルバスター、サイレスバスター、ブラインバスター、ゾンビアタック、ペナルティ3、ぶんどる、★パワーアタック、★マジックアタック、★スピードアタック、★アビリティアタック、★まきあげる
	特殊	盗む、祈る、かばう、鉄壁、銭投げ、おどす、挑発、たくす、ものまね、連続魔法、わいろ、★くすねる
	白魔法	ケアル、ケアルラ、ケアルガ、ライブラ、エスナ、レイズ、アレイズ、スロウ、シェル、プロテス、リフレク、デスペル、リジェネ、リレイズ
	黒魔法	ファイア、サンダー、ウォータ、ブリザド、ファイラ、サンダラ、ウォタラ、ブリザラ、ファイガ、サンダガ、ウォタガ、ブリザガ、バイオ、グラビデ、デス
	召喚獣専用	まもる、ためる、ダイゴロウ、小柄、脇差、バオール
4	オーバードライブ技	マスター召喚（全種類）、スロット（全種類）、チャージ＆アサルト、T・ドレイン、T・アスピル、くさい息、マイティガード、レクイエム
	技	パワーブレイク、マジックブレイク、アーマーブレイク、メンタルブレイク
	白魔法	ヘイスト、スロウガ、ホーリー
	召喚獣専用	メテオストライク、エアロスパーク、天からの一撃
5	オーバードライブ技	エナジーレイン、T・ファイア、T・サンダー、T・ウォータ、T・ブリザド、T・ファイラ、T・サンダラ、T・ウォタラ、T・ブリザラ、T・ファイガ、T・サンダガ、T・ウォタガ、T・ブリザガ、T・バイオ、T・デス、牙龍、流星
	技	★フルブレイク
	黒魔法	フレア
	召喚獣専用	アングルティール、シュメルツェンド、リトルナーレ、デルタアタック
6	オーバードライブ技	調合（全種類）、T・グラビデ、征伐、陣風
	技	ディレイアタック
	白魔法	ヘイスガ
	黒魔法	アルテマ
	召喚獣専用	インパルス、ペイン
7	オーバードライブ技	エース・オブ・ザ・ブリッツ、T・フレア、サンシャイン
8	技	ディレイバスター
	召喚獣専用	シューティング・レイ、地獄の火炎、トールハンマー、ダイアモンドダスト、メガフレア、斬魔刀、カオティック・D
9	召喚獣専用	シューティング・パワー
10	オーバードライブ技	T・アルテマ

モンスターの動作時間

モンスターがとる行動の動作時間は、下表のもの以外はすべて3に設定されている。CTBウィンドウのアイコンは「味方と敵がすべて動作時間3の行動をくり返す」ものとして並べられるため、動作時間が3の行動ばかり行なうモンスターとのバトルなら、アイコンの並び順から以降の行動順番を正確に把握できるわけだ。

なお、下表を見ると、モンスターの白魔法と黒魔法は、キャラクターのものと同じ動作時間になっていることがわかる。例外は、シーモア:終異体が使う『フレア』と、シーモア:最終異体やモンスター訓練場のオリジナルモンスターが使う『アルテマ』で、これらの動作時間はキャラクターのものより短い3になっているので注意したい。

■動作時間が3以外に設定されているモンスターの行動

モンスター	行動	動作時間
イクシオン(敵)	ヘイスト	4
マグ(敵)	ホーリー	4
	ドレイン	2
	アスピル	2
ラグ(敵)	フレア	5
	アルテマ	6
グアド・ガード	バコルド	2
シーモア:異体	フレア	5
クァール	ドレイン	2
ダークエレメント	ドレイン	2
	アスピル	2
エンケ=ロンゾ	ヘイスト	4
幻光祈機	(全般)	(※1)
ダークプリン	ドレイン	2
	アスピル	2
	フレア	5
キングベヒーモス	フレア	5
ヴァルナ	ヘイスト	4
ブラックエレメント	フレア	5
マスタークァール	ドレイン	2

モンスター	行動	動作時間
アルテマウェポン	ホーリー	4
オメガウェポン	アルテマ	6
モルボルワースト	とてもくさい息	6
クァールレギナ	ドレイン	2
	フレア	5
エスパーダ	死神のツメ	2
	ブレード乱舞	4
カトブレパス	フレア	5
アバドン	フレア	5
プテリクス	悲しみのクチバシ	2
ウィーザルシャ	アスピル	2
ジャンボプリン	フレア	5
エレメンタル・ネガ	ドレイン	2
	アスピル	2
	フレア	5
タンケット	アタック	5
	ラッシュアタック!	1
ファヴニル	3段攻撃	1
ネムリダケ	フレア	5

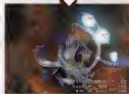
※1……動作時間とは関係なく、ターンがまわってくるのはシーモア:終異体が2ターンぶん行動した直後になる

カウンターは待機時間の影響を受けない

カウンターとは、特定の状況になったときに自動的に攻撃や回復などを行なうこと。キャラクターの場合は、「カウンター」や「オートポーション」といった特定のオートアビリティを利用することでカウンターの発動が可能。モンスターの場合は、一部のモンスターに、カウンターで行動する内容とその発動条件が設定されている。

カウンターは、待機時間がゼロになる前でも行なえるうえに、行動後に自分の待機時間が変わることもない。よって、すばやさが低くても、カウンターを多く発動させれば、早いペースで行動ができるわけだ。

ちなみに、『スロウ攻撃(改)』がセットされた武器を装備してカウンターで反撃すると、対象をスロウ状態にできるが、実際にスロウ状態の効果が発揮される(=対象の待機時間が増える)のは、その敵がつぎの行動を終えてからになってしまう。

←こちらのすばやさの値が高いと、敵にターンがまわるペースは遅くなる。

←ただし、カウンターを発動させるモンスターもいるため　油断はできない。

スロウ状態やヘイスト状態による影響

ターンが終了したとき、そのキャラクターには新たな待機時間が設定されるが(→P.394)、その値は、スロウ状態になっていると2倍、ヘイスト状態になっていると半分になる。また、「オートヘイスト」や「ピンチにヘイスト」を利用すれば、バトル開始時の待機時間を半分にすることも可能だ。なお、スロウ状態やヘイスト状態が発生した瞬間に、対象の待機時間がどのように変わるかは、各状態を発生させた方法ごとに異なる(→P.398)。

すばやさ170以上＋ヘイスト状態＋「クイックトリック」の脅威

すばやさが170以上あるとき、負荷は最小値の3になる。その状態で動作時間1の「クイックトリック」を行なうと、セットされる待機時間は3(負荷)×1(動作時間)＝3だが、さらにヘイスト状態の発生中だと、待機時間がわずか1になるのだ。この条件下での「クイックトリック」をくり返せば、全員の待機時間が1ずつしか減らず、敵にターンがまわりにくくなる。カウンターで反撃されないかぎり、10回以上連続で攻撃することも可能だ。

←「クイックトリック」は動作時間が短いため、攻撃直後につぎのターンがまわってくることが多い。

行動不能になっているときの待機時間

ステータス異常のうち、睡眠、石化、戦闘不能状態のいずれかが発生したキャラクターは行動不能になってしまう。その場合、行動不能になったキャラクターの待機時間はどのように変わるかを表にまとめておいた。睡眠か石化状態なら、解除直後にターンがまわってくることもあるわけだ。

なお、バーサク状態や混乱状態になったキャラクターは、操作不能ではあるものの、ターンがまわってくるたびに「戦う」を行なうため、そのつど「負荷×3」の待機時間がセットされる。

■行動不能中の待機時間の変化

発生中の状態	待機時間の変化
睡眠	ターンがまわってくるたびに「負荷×3」の待機時間がセットされる。スロウ状態やヘイスト状態による増減もあり
石化	石化状態になる直前の待機時間のまま減少がストップする
戦闘不能	リセットされる(下記参照)

戦闘不能状態が解除された直後の待機時間

戦闘不能状態になったキャラクターの待機時間はリセットされ、戦闘不能状態が解除されたときに「負荷×3」の待機時間が新しくセットされる。なお、このときにセットされる待機時間は、バトル開始時や行動後にセットされるものとはちがい、「オートヘイスト」や「ピンチにヘイスト」でも半減されない。

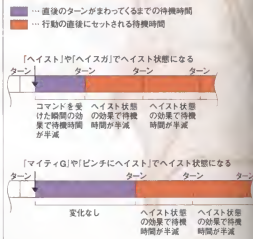
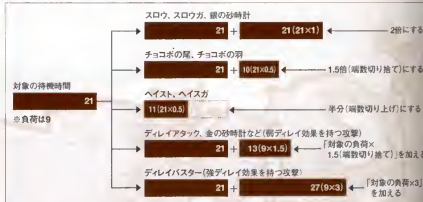
↑リレイズ状態の効果で戦闘不能状態が解除され、全滅をまぬがれたところ。

↑しかし、敵のすばやさが高いときなどには、敵の連続行動を許してしまうことも。

その時点での待機時間を変える行動

スロウ状態やヘイスト状態に「行動の直後にセットされる待機時間」を変える効果があるのは、P.397で解説したとおり。それに対して、下図のコマンドなどを受けた瞬間には、「その時点での待機時間」が変わるという現象が起こるのだ。

その現象が起きたかどうかでの差を表したのが右図。たとえば『ヘイスト』や『ヘイスガ』を受けた場合は、コマンドを受けた瞬間の効果で「その時点での待機時間」が半分になるうえに、以降のターンも、ヘイスト状態の効果で「行動の直後にセットされる待機時間」が半分になる。一方、下図にはない『マイティG』や『ピンチにヘイスト』などでヘイスト状態が発生しても、「その時点での待機時間」は変化しないわけだ。

■ヘイスト状態を発生させた方法による待機時間のちがい

■その時点での待機時間を変える行動の効果

※「おどす」および「天からの一撃」の効果発生時は、対象の待機時間が「実行者に新しくセットされる待機時間」と同じになる
※待機時間の上限については、P.468と巻末付録P.20を参照

ゾンビ状態による効果逆転について

「ヘイスト」や「ヘイスガ」をゾンビ状態の相手に使うと、待機時間を減らす効果が、待機時間を増やす効果に逆転してしまう。ただし、この現象が起きるのは「ヘイスト」や「ヘイスガ」を使用した瞬間のみ。ヘイスト状態の「行動の直後にセットされる待機時間を半分にする」という効果は逆転しないのだ。なお、「スロウ」や「スロウガ」が持つ、待機時間を増やす効果は、対象がゾンビ状態でもそのまま発揮される。

←「ヘイスト」は、対象がゾンビ状態だと使用した瞬間のみ待機時間が増え、行動を遅らせてしまう

待機時間の減少量を知る方法

リジェネ状態のときに回復するHPの量は、直前ターンから待機時間がどれくらい減ったかにより変わる。そのため、HPの回復量をチェックすれば、減少した待機時間の量を逆算できるのだ。リジェネ状態のときのHP回復量の計算式は右とおり。参考までに、最大HPが9999のキャラターがリジェネ状態になった場合だと、待機時の減少量とHP回復量がどのように対応していかも右表にまとめておいた。これらを利用して、機時間の減少量を計測してみよう。

←待機時間の減少量を調べたいのであれば、味方か敵のいずれかをリジェネ状態にしておこう。

←ターンがまわってきたときのHP回復量をもとに、待機時間がどれだけ減ったのかを算出できる。

■リジェネ状態のときのHP回復量

$$100+\frac{\text{最大HP}\times\text{直前のターンから待機時間が減少した量}}{256}$$

※端数切り捨て

■待機時間の減少量とHP回復量の対応

待機時間の減少量	HP回復量	待機時間の減少量	HP回復量
0	100	15	685
1	139	16	724
2	178	17	763
3	217	18	803
4	256	19	842
5	295	20	881
6	334	21	920
7	373	22	959
8	412	23	998
9	451	24	1037
10	490	25	1076
11	529	26	1115
12	568	27	1154
13	607	28	1193
14	646	29	1232

※キャラクターの最大HPが9999の場合

行動順番がまわってくる優先順位

先制攻撃が行なわれたときや、『さきがけ』を用しているときなどには、キャラクターおよびンスターの待機時間が同時にゼロになるという象が起きる。そうした場合には、右記の優先順にしたがってターンがまわってくるようになっいるのだ。そのため、モンスターに先制攻撃をれても、『さきがけ』を利用しているキャラクーは、かならずモンスターより先に行動できる。

ルールー、キマリ、アーロンそれぞれのすばやさの値が同じと先制攻撃を行なうと、最初はアーロンにターンがまわってくる。

■待機時間が同時にゼロになったときの優先順位

●キャラクターとモンスターの場合

どのモンスターが相手でも、キャラクター側が優先される。ただし、バトル開始時だけは例外があり、敵が「超さきがけ(→P.393)」の能力を持っていると、待機時間が1(対シーモア戦では2)増えてしまい、敵より先にはターンがまわってこない。

●キャラクター同士の場合

すばやさの値が高いキャラクターが優先される。すばやさの値も同じときは、ティーダ>ユウナ>アーロン>キマリ>ワッカ>ルールー>リュックの優先順位にしたがってターンがまわってくる。

●モンスター同士の場合

ヘルプウィンドウの解説やCTBウィンドウのアイコンに記された、数字(BOSS>BOSS1>BOSS2)またはアルファベット(A>B>C……)の順にターンがまわってくる。モンスターの優先順位に関しては、すばやさの値が影響することはないわけだ。

ダメージ(回復)量の計算式を知れば、攻撃や回復を効率的に行なうための手段が導き出せる。また、各バトルにおいて緻密な戦略を立てることも可能になるのだ。

ダメージ量や回復量の決定方法

攻撃で与えるダメージの量や、HPを回復させる量は、右の手順で決まる。同じような攻撃を行なったとしても、実行者の能力値や、対象の能力値、発生しているステータス異常などによって、ダメージ(回復)量に大きな差が出ることもあるのだ。

以降のページでは、ダメージ(回復)量が決まるまでの手順を、計算順番にしたがって説明していく。なお、攻撃のタイプや軽減手段(下記参照)によって、ダメージ(回復)量の算出方法がこまかく変わるので注意したい。

⬆ダメージ(回復)量は、能力値をはじめ、ステータス異常やランダムでも変化する。

■ダメージ(回復)量が決まる手順

- 手順❶ 実行者の能力値、コマンドの威力、攻撃のタイプをもとにダメージの基本値を算出(→P.402)
- ⬇
- 手順❷ 七曜の武器を装備していると変化(→P.403)
- ⬇
- 手順❸ 対象の防御力(物理防御、魔法防御)、はげます効果、集中効果に応じて変化(→P.403)
- ⬇
- 手順❹ ランダムで変化(→P.404)
- ⬇
- 手順❺ 属性、ステータス異常、クリティカルヒットなどの効果に応じて変化(→P.405)
- ⬇
- 手順❻ 使用した攻撃が「剣技」か「秘伝」の場合、追加入力に成功していると変化(→P.406)
- ⬇
- 手順❼ 対象が「まもる」か「ためる」の実行中だと変化(→P.406)
- ⬇
- 手順❽ ダメージ量が上限に達していたら、その超過分を切り捨てる(→P.407)

タイプと軽減手段

ダメージ量や回復量は、各コマンドの「タイプ」に応じた計算式で決まる。タイプには、物理攻撃、魔法回復などの種類があるが(右表参照)、これらは、攻撃と回復のどちらを行ない、どの計算式でダメージ(回復)量が決まるかによって分類されているのだ。

また、攻撃や回復方法のなかには「軽減手段」が設定されたものもあり、受けるダメージをプロテス状態で軽減できるならプロテス系、シェル状態で軽減できるならシェル系に分類される(→P.405)。基本的に、物理攻撃はプロテス系、魔法攻撃はシェル系に属しているが、マンドラコラの「地震」、「シンのコケラ:グナイ」の「毒液」、モルボルワーストの「とてもくさい息」、カタストロフィの「妖殺液」は、魔法攻撃でありながら軽減手段がプロテス系になっている。

■タイプの分類

タイプ	系統	影響する能力値		ランダムによる変化
		実行者	対象	
物理攻撃	攻撃	攻撃力	物理防御	あり
魔法攻撃	攻撃	魔力	魔法防御	あり
魔法回復	回復	魔力	——	あり
特殊魔法	攻撃	魔力	——	あり
割合攻撃	攻撃	——	HPかMP	なし
割合回復	回復	——	HPかMP	なし
固定値攻撃	攻撃	——	——	なし
固定値回復	回復	——	——	なし
固定値乱数攻撃	攻撃	——	——	あり

■キャラクターや召喚獣が実行可能な行動のタイプ

タイプ	分類	行動
理攻撃	共通	戦う
	トリガーコマンド	あばれる
	オーバードライブ技	剣技(全種類)、スロット(全種類)、秘伝(全種類)、ジャンプ、 タネ大砲、回しげり
	技	全種類
	召喚獣専用	ソニックウィング、メテオストライク、エアロスパーク、天からの一撃、 インパルス、ダイゴロウ、小柄、脇差、カオティック・D、 アングルティール、シュメルツェンド、リトルナーレ、デルタアタック
法攻撃	オーバードライブ技	テンプテーション(T・グラビデ、T・バイオ、T・デスをのぞく)、レクイエム
	特殊	竜剣
	白魔法	ホーリー
	黒魔法	ファイア、サンダー、ウォータ、ブリザド、ファイラ、サンダラ、ウォタラ、 ブリザラ、ファイガ、サンダガ、ウォタガ、ブリザガ、ドレイン、アスピル、 フレア、アルテマ
法回復	オーバードライブ技	ホワイトウィンド
	特殊	祈る
	白魔法	ケアル、ケアルラ、ケアルガ
殊魔法	オーバードライブ技	火炎、アクアブレス、サンシャイン
	召喚獣専用	シューティング・レイ、シューティング・パワー、地獄の火炎、 トールハンマー、ダイアモンドダスト、メガフレア、ペイン
合攻撃	トリガーコマンド	クレーン
	オーバードライブ技	T・グラビデ、ネガバースト、ブラックホール
	黒魔法	グラビデ
	アイテム	黒の魔石
合回復	オーバードライブ技	ウルトラポーション、ウルトラキュアー、メガフェニックス、ラストフェニックス、 エリクサー、ラストエリクサー、スーパーエリクサー、ファイナルエリクサー
	白魔法	レイズ、アレイズ
	アイテム	エクスポーション、エリクサー、ラストエリクサー、フェニックスの尾、 メガフェニックス、いやしの水、テトラエレメンタル
定値攻撃	オーバードライブ技	自爆、スーパーノヴァ
	特殊	銭投げ
定値回復	トリガーコマンド	身構える
	アイテム	ポーション、ハイポーション、メガポーション、エーテル、 エーテルターボ、アルベド回復薬
定値乱数攻撃	トリガーコマンド	ミサイル(対エフレイエ戦で「はなれる」実行後にシドが発射する)
	オーバードライブ技	手榴弾、徹甲手榴弾、パイナップル、ポテトマッシャー、 クラスターボム、トールボーイ、ブラスターマイン、ハザードシェル、 カラミティボム、カオスグレネード、ヒートバスター、ファイアストーム、 バーニングソウル、ヘルファイア、アバドンフレイム、サンダーボルト、 ローリングサンダー、ライトニングボルト、エレキショック、 ブラストサンダー、ウォーターフォール、フラッシュフラッド、 タイダルウェーブ、アクアトキシン、ダークネスレイン、コールドスノー、 アイスブリザード、ウインターストーム、ハザードアイス、コキュートス
	アイテム	ボムのかけら、ボムの魂、炎の魔石、電気玉、落雷玉、雷の魔石、 魚のウロコ、龍のウロコ、水の魔石、南極の風、北極の風、氷の魔石、 手榴弾、徹甲手榴弾、スリープパウダー、ドリームパウダー、 サイレントマイン、スモークボム、光の魔石、至高の魔石、毒の牙、 金の砂時計、ダークマター、魔力の泉、体力の泉、生命の泉、 清めの塩

手順❶ ダメージの基本値を算出

ダメージ(回復)量の基本値は、実行者や対象の能力値をもとに、攻撃のタイプに応じた下の計算式で決まる。式のなかにある「威力」とは、各コマンドに設定されている、効果の強弱を決めるための数値。なお、攻撃力と魔力は、はげます効果や集中効果(下項参照)のほか、特定のトリガーコマンドで一時的にアップさせることが可能だ。

←対象に与えるダメージ量を増やしたいなら関連する能力値を上げ、ダメージの基本値を増やすことが大事

物理攻撃

(攻撃力^3÷32+30)
×手順❷〜❸の処理
×威力÷16

3乗されているだけあって、攻撃力の値が与える影響は大きい。攻撃力に関する計算と、威力に関する計算を行なうあいだに、手順❷〜❸の処理がはさまれているのがポイント。

魔法攻撃

(魔力^2÷6+威力)
×威力÷4
×手順❸の処理

物理攻撃と比較すると、計算式のなかに2回も組みこまれている威力の重要度が高い。それに対して、能力値の成長に応じたダメージ量の伸びは、小さくなっている。

魔法回復

(魔力+威力)÷2
×威力

威力の与える影響が、魔法攻撃よりも大きい。式のなかに対象の能力値が組みこまれていないので、たとえ対象の魔法防御が高くても、回復量が減ってしまうことはない。

特殊魔法

(魔力^3÷32+30)
×威力÷16

計算式は物理攻撃のものに近い。ただし、攻撃力のかわりに魔力の値が使われる点と、対象の防御力を無視できる点が異なる。一撃で大ダメージを与える手段として重宝するはずだ。

割合攻撃

対象のHPかMP
×規定の割合

対象の能力値だけが影響するのが特徴。基本的にはHPかMPの残量が計算に使われるが、ユウナレスカの『吸収』のように、最大値をもとにしてダメージ量が決まるものもある。

割合回復

対象のHPかMP
×規定の割合

計算式は割合攻撃と同じだが、HPかMPの最大値が使われることが多い。『アレイズ』やエリクサーのような「対象のHPを最大値の○%回復」という行動は、すべてこのタイプ。

※固定値攻撃、固定値回復、固定値乱数攻撃については、最初から基本値が決まっているので計算式は存在しない

はげます効果と集中効果

はげます効果および集中効果は、攻撃面と防御面の両方を強化できる便利なもの。効果の具体的な内容は下表のとおりで、それぞれ5倍までの重ねがけができる。ただし、調合で発生させた場合は、最初から5倍の効果が得られるため(右表参照)、重ねがけをしても意味はない。なお、能力値を上げる効果は上限(255)を無視できるので、はげます効果や集中効果を利用すれば、攻撃力や魔力を260まで上げることも可能だ。

■はげます効果と集中効果の内容

効果	内容
はげます効果	攻撃力が1アップ +物理攻撃で受けるダメージを1/15軽減
集中効果	魔力が1アップ +魔法攻撃で受けるダメージを1/15軽減

※戦闘不能状態になるか、バトルが終わると効果は消滅する

■コマンドごとのはげます効果と集中効果の倍率

コマンド	はげます効果	集中効果
特殊コマンド「はげます」	×1	──
特殊コマンド「集中」	──	×1
調合「ハイメガバイタルW」	×5	──
調合「ハイメガメンタルW」	──	×5
調合「ハイメガバオール」	×5	×5
調合「ウルトラバオール」	×5	×5

手順❷ 七曜の武器を装備しているときの変化

七曜の武器(強化の段階は問わず)を装備した状で『戦う』や『技』を行なうと、対象の物理防御を視してダメージを与えることが可能(物理防御をロとしてダメージ量を計算する)。

さらに、このときに与えるダメージ量は、実行者HPかMPの残量によって変わる。HPとMPのどらが影響するかは右記のとおりで、いずれも残が少ないとダメージ量が減るが、アーロン用の器だけは逆にダメージ量が増えるのだ(HPが最値の1%未満のときなら約4.3倍まで増加)。

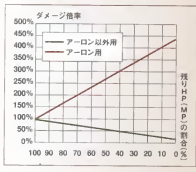
なお、七曜の武器を装備していても、魔法攻撃オーバードライブ技によって与えるダメージ量、通常どおりの方法で計算される。

←七曜の武器を装備したアーロンは、HPが残り少ない状態だと、攻撃力が初期値(20)でも1000以上のダメージを与えることが可能。

■七曜の武器装備時のダメージ倍率

●ティーダ、ワッカ、キマリ、リュック用
{10+(残りHP×100÷最大HP)}÷110

●ユウナ、ルールー用
{10+(残りMP×100÷最大MP)}÷110

●アーロン用
{130−(残りHP×100÷最大HP)}÷30

手順❸ 防御力、はげます効果、集中効果による変化

ダメージの基本値は、対象の物防御や魔法防御の高さに応じて減される。右がその計算式と、体的な軽減の度合いを示した。物理(魔法)防御が上限の255達していると、ダメージ量が%弱まで減ることがわかる。

また、はげます効果や集中効果もダメージの軽減が可能(左ペジ参照)。効果が1倍だと14/になるだけだが、重ねがけをなうたびに13/15、12/15…と減っていき、限界である5の効果を得ていれば、10/15/3)まで軽減されるのだ。

魔法防御を上げる機会の多いルールーは、法攻撃を使う敵に対して有利に戦える。

■防御力による物理攻撃のダメージ倍率

{730−(物理防御×51−物理防御^2÷11)÷10}÷730

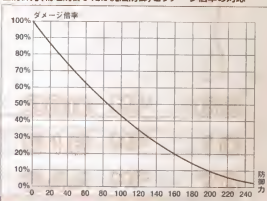
※はげます効果が発生している場合は、さらに本文のように軽減される

■防御力による魔法攻撃のダメージ倍率

{730−(魔法防御×51−魔法防御^2÷11)÷10}÷730

※集中効果が発生している場合は、さらに本文のように軽減される

■防御力(物理防御または魔法防御)とダメージ倍率の対応

解析限界突破 ダメージ

手順4 ダメージのランダム変化

物理攻撃、魔法攻撃、魔法回復、特殊魔法、固定値乱数攻撃のダメージ(回復)量は、実行するたびにランダムで変わる。具体的に言うと、240／256、241／256、242／256……(中略)……271／256という32種類のダメージ倍率から、いずれかがランダムで選ばれるのだ。

以上のシステムがあるため、敵を一撃あるいはオーバーキルで確実に倒したいのであれば、最小のダメージ倍率が選ばれてもいいようにキャラクターを強化しておこう。

■ダメージ倍率が変動する範囲

240／256 ～ 271／256

例)攻撃力32の状態で「戦う(威力16)」を物理防御1の対象に実行したときのダメージ量

980、984、988、992、996、1001、1005、1009、1013、1017、1021、1025、1029、1033、1037、1041、1046、1050、1054、1058、1062、1066、1070、1074、1078、1082、1086、1090、1095、1099、1103、1107のいずれかになる

固定値攻撃と固定値乱数攻撃

アイテムや「調合」による攻撃は、その大半が「固定値乱数攻撃」になっている。これは、ダメージの基本値が固定されている「固定値攻撃」に、上記のランダム変化の要素を加えたもので、ダメージ量が下表の範囲から選ばれるのだ。なお、固定値攻撃や固定値乱数攻撃には、クリティカルヒットが発生するものや、何らかの属性を持つものも存在する。そうした攻撃は、ダメージ量が下表の数値とは異なることがあるので注意。

←固定値攻撃や固定値乱数攻撃を使うときも、属性に関するチェックを忘れないように。

■固定値乱数攻撃が与えるダメージ量の範囲

ダメージ量の範囲	該当する攻撃
11953~13497	ダークマター
9375~9999	至高の魔石
8437~9527	トールボーイ
7587~8568(843~952を9回)	バーニングソウル、ライトニングボルト、タイダルウェーブ、ウインターストーム
7500~8468	聖なる魔石
6843~7727	カオスグレネード
5625~6351	光の魔石
4687~5292	クラスターボム
3936~4446(656~741を6回)	ファイアストーム、ローリングサンダー、フラッシュフラッド、アイスブリザード
3375~3810	カラミティボム
2810~3175(562~835を5回)	炎の魔石、雷の魔石、水の魔石、氷の魔石
2531~2858	ポテトマッシャー
2529~2858(843~952を3回)	アバドンフレイム、ブラストサンダー、ダークネスレイン、コキュートス
2109~2381	ハザードシェル
1875~2117	毒の牙
1875~2115(375~423を5回)	ヒートバスター、サンダーボルト、ウォーターフォール、コールドスノー
1265~1429	パイナップル
1125~1269(375~423を3回)	ヘルファイア、エレキショック、アクアトキシン、ハザードアイス
1031~1164	ブラスターマイン、清めの塩
937~1058	ボムの魂、落雷玉、龍のウロコ、北極の風、ドリームパウダー、金の砂時計
750~846	徹甲手榴弾
703~793	スリープパウダー、サイレントマイン、スモークボム
562~635	ボムのかけら、電気玉、魚のウロコ、南極の風
328~370	手榴弾

手順5 特殊効果などによる変化

ダメージ(回復)量は、ステータス異常や属性
どの効果でさらに変化する。その処理は下図の
れで行なわれ、どのような要素が影響するのか
軽減手段(→P.400)ごとに異なっているの
割合攻撃や割合回復も、軽減手段が設定され
ている場合は、シェル状態やマジックブレイク状態などの影響を受けることを覚えておこう。なお、下図にはアーマーブレイク状態やメンタルブレイク状態に関するチェックがないが、これらは別の処理で影響を与える(→P.406)。

特殊効果などによるダメージの変化のしかた

その攻撃の軽減手段：なし	その攻撃の軽減手段：プロテス系	その攻撃の軽減手段：シェル系	該当したときのダメージ倍率
チェック開始	チェック開始	チェック開始	
	対象がプロテス状態か?	対象がシェル状態か?	1/2
攻撃がクリティカルヒットしたか?	攻撃がクリティカルヒットしたか?	攻撃がクリティカルヒットしたか?	×2
	実行者がバーサク状態か?	実行者がオートアビリティ「魔法ブースター」のセットされた武器を装備しているか?	×1.5
	実行者がオートアビリティ「物理攻撃+○○%」のセットされた武器を装備しているか?	実行者がオートアビリティ「魔法攻撃+○○%」のセットされた武器を装備しているか?	オートアビリティの「%」の合計分増加
	対象がオートアビリティ「物理防御+○○%」のセットされた防具を装備しているか?	対象がオートアビリティ「魔法防御+○○%」のセットされた防具を装備しているか?	オートアビリティの「%」の合計分減少
攻撃の属性に対する対象の相性が、弱点、半減、無効のいずれかに設定されているか?(吸収の場合、ダメージ効果が回復効果に変わるだけで量自体は変動しない)	攻撃の属性に対する対象の相性が、弱点、半減、無効のいずれかに設定されているか?	攻撃の属性に対する対象の相性が、弱点、半減、無効のいずれかに設定されているか?	弱点 … ×1.5 半減 … 1/2 無効 … ×0
	実行者の武器にオートアビリティ「貫通」がセットされておらず、なおかつ対象に「かたい」特性が備わっているか?		1/3
	対象が防御状態または鉄壁状態か?		1/2
	実行者がパワーブレイク状態か?	実行者がマジックブレイク状態か?	1/2
チェック終了	チェック終了	チェック終了	

手順❻『剣技』や『秘伝』の追加入力による変化

ティーダの『剣技』とアーロンの『秘伝』では、指定された操作(追加入力)を制限時間内に行なうことになる。この操作を早く終わらせると、対象に与えるダメージ量が増加するのだ。

ダメージ倍率を決める計算式は右のとおりで、最初は1.5倍の倍率が、時間切れ直前には1.0倍に低下してしまう。なお、残り時間が特定の数値のときには、画面に表示されている残り時間をもとにした計算結果と、実際のダメージ量に誤差が生じる場合もあるので注意すること。

■追加入力成功時のダメージ倍率

(制限時間×2+残り時間)÷(制限時間×2)

←剣技」と「秘伝」の追加入力は、できるだけめに終わらせようお、ワッカの「スロッに、この要素はない

手順❼『まもる』や『ためる』による変化

召喚獣専用のコマンドである『まもる』や『ためる』を実行しているときは、オーバードライブゲージの増加量と、受けるダメージ量が変わる。この効果はあらゆる攻撃に対して発揮され、とくに『まもる』は強力な攻撃に耐える手段として役立つ。

なお、サボテンダーの『はり99999ほん』やすべてを超えし者の『世界最後の日』など、99999のダメージを与えてくる攻撃は、すべて「本来のダメージ量は40万以上だが、上限の関係で99999になっている」というものなので、『まもる』を実行していても99999のダメージを受けてしまう。

■「まもる」や「ためる」実行時のダメージ倍率

●まもる……1/4に減る
●ためる……1.5倍に増す

←「まもる」や「ためる」効果は、通常ならダメジを軽減できないはず固定値攻撃や固定値数攻撃に対しても有効

ダメージ計算における端数の処理

ダメージ(回復)量の計算において、掛け算や割り算で生じた端数(小数点以下の数字)はそのつど切り捨てられる。それゆえ、端数切り捨てをせずに計算したときとは、計算結果にズレが生じるのだ。

たとえば、魔力が20で、対象の魔法防御が1のときに「ファイア(威力12)」を使った場合、正しいダメージの基本値は232だが、端数切り捨てをせずに計算すると235になってしまう。

■計算上で生じた端数の処理

生じた端数はそのつど切り捨てる

※オートアビリティ「物理(魔法)防御+○○%」によるダメージの軽減は、「本来のダメージ量ー(本来のダメージ量×軽減率の合計)」の端数切り捨てで行なわれる

防御力がゼロになる状況

キャラクターもモンスターも、物理防御と魔法防御は1以上に設定されている。しかし、右記の状況では、それらの数値が一時的にゼロとなるのだ。

←物理防御が高い敵には、魔法攻撃に頼るだけでなく、アーマーブレイク状態にして攻めてもいい。

■対象の物理(魔法)防御がゼロになる状況

●アーマーブレイク状態を発生させたとき
発生中は物理防御がゼロになるほか、「かたい」特性が失なわれる。
●メンタルブレイク状態を発生させたとき
発生中は魔法防御がゼロになる。
●七曜の武器を装備して攻撃したとき
「戦う」や「技」の使用時に、対象の物理防御が無視される。ただし、はげます効果や「かたい」特性による軽減は行なわれる。

手順❽ ダメージ(回復)量の上限

通常、ダメージ(回復)量が9999を超えると、その超過分は切り捨てられる。ただし、オートアビリティ『ダメージ限界突破』で「ダメージ限界突破能力」を得ているときは、ダメージ(回復)量の上限が99999になる。なお、召喚獣も右表の方法でダメージ限界突破能力を得ることが可能だ。

例外として、右下の行動は、ダメージ限界突破能力の有無を問わず、上限が9999か99999に固定されている。また、モンスターの行動も、ダメージ(回復)量の上限が個別に決められているのだ。

⬅ダメージ限界突破能力があれば、一撃で1万以上のダメージを与えられる。

➡アイテムによる回復量の上限は9999なので、全回復できないこともある。

■ダメージ(回復)量の上限

●ダメージ限界突破能力なし……9999
●ダメージ限界突破能力あり……99999
※毒状態やリジェネ状態でHPが増減する量に上限はない

■召喚獣がダメージ限界突破能力を得る方法

召喚獣	ダメージ限界突破能力を得る方法
ヴァルファーレ	ユウナ用の七曜の武器を第2段階に強化する
イフリート	ワッカ用の七曜の武器を第2段階に強化する
イクシオン	キマリ用の七曜の武器を第2段階に強化する
シヴァ	ルールー用の七曜の武器を第2段階に強化する
バハムート	(最初からダメージ限界突破能力を得ている)
アニマ	(最初からダメージ限界突破能力を得ている)
ようじんぼう	アーロン用の七曜の武器を第2段階に強化する
メーガス三姉妹	(最初からダメージ限界突破能力を得ている)

■ダメージ(回復)量の上限がつねに9999の行動

●ダークマター以外のアイテムによる攻撃や回復
●アイテムと同名の「調合」による回復(メガフェニックス、エリクサー、ラストエリクサー)

■ダメージ(回復)量の上限がつねに99999の行動

●ダークマターによる攻撃
●調合「スーパーノヴァ」による攻撃
●調合「ファイナルエリクサー」による回復

総括 1ターンで与えることができるダメージ量の限界は?

ダメージ量の上限は99999だが、数回連続で攻撃するコマンドを使えば、1ターンで10万以上のダメージを与えることができる。そこで、攻撃力や魔力を255にした状態で複数回攻撃するコマンドを使うと、どの程度のダメージ量を与えられるのかを下表にまとめてみた。1位は『リトルナーレ』だが、確実に使用させる方法がないうえに、すべての攻撃がクリティカルヒットする程度まで運を上げておく必要があるのが難点。また、2位の『T・アルテマ』も実際の攻撃回数は6~7回が限度なので、実用面でのトップは『アタックリール』ということになる。

ちなみに、ダメージ量の上限がまったくないと仮定したときの最大ダメージは、七曜の武器を装備したアーロンで達成可能だ(下記参照)。

■1ターンで与えることができるダメージ量の限界

キャラクター	攻撃	攻撃回数	合計ダメージ
ラグ	リトルナーレ	15回	1499985
ルールー	T・アルテマ	最大16回	1243168
ワッカ	アタックリール	最大12回	1199988
ティーダ	エース・オブ・ザ・ブリッツ	最大9回	899991

■理論上の最大ダメージを与える方法

●アーロンに七曜の武器(正宗)を装備させる
●アーロンの攻撃力を255にする
●アーロンに5倍のはげます効果(→P.402)を与える
●アーロンの残りHPを最大値の1%未満にする
●アーロンをバーサク状態にする
●攻撃をクリティカルヒットさせる

514950~581464(ダメージの基本値)
×130÷30(七曜の武器の装備による修正)
×2(クリティカルヒット)×1.5(バーサク状態)
=6694350~7559031のダメージ

解析限界突破③

召喚獣の能力値が上がる条件は、キャラクターと異なる。スフィア盤を利用できないかわりに、バトルをしていく過程で自然に成長するような要素が盛りこまれているのだ。

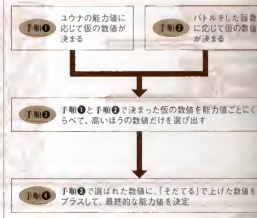
召喚獣

召喚獣の能力値が決まる手順

召喚獣の能力値は、ユウナの能力値の高さ、バトルを行なった回数、『そだてる』で上げた数値、の3つをもとに、右図の手順で決まる。手順❶と❷では、使用する計算式が召喚獣ごとにちがうため、すべての召喚獣が同じように成長していくとはかぎらない。

↑召喚獣ごとに成長のしかたが異なり、シヴァなら魔力、すばやさ、回避が上がりやすい。

■召喚獣の能力値が決まる手順

- 手順❶ ユウナの能力値に応じて仮の数値が決まる
- 手順❷ バトルをした回数に応じて仮の数値が決まる
- 手順❸ 手順❶と手順❷で決まった仮の数値を能力値ごとにくらべて、高いほうの数値だけを選び出す
- 手順❹ 手順❸で選ばれた数値に、「そだてる」で上げた数値をプラスして、最終的な能力値を決定

手順❶ ユウナの能力値が与える影響

召喚獣とユウナの能力値は、右記のように連動している。たとえば、スフィア盤でユウナの最大HPを上げれば、召喚獣の最大HPが上がったり、ほかの能力値も上がることがあるのだ。ただし、スフィア盤上の成長スフィアを消すことでユウナの能力値が下がると、召喚獣の能力値も連動して下がってしまう場合があるので注意。なお、ユウナの能力値をもとにした計算は、召喚獣を入手したり、ユウナの能力値が変わるたびに行なわれる。

■召喚獣の能力値とユウナの能力値の関係

- ユウナの能力値が上がると、召喚獣も同じ種類の仮の能力値(右ページ参照)が上がる。ただし、それぞれの上昇量は一致しないことが多い
- ユウナの能力値(運をのぞく)が上がると、ユウナの成長した度合いを示す「ユウナ成長度(右ページ参照)」も上昇。それにより、召喚獣の仮の能力値(運をのぞく)が全体的に上がる

運のみ算出方法が異なる

召喚獣の能力値のうち、運だけは算出方法が専用のものとなっており、ユウナの運の値に「そだてる」で上げた数値をプラスすることで決まる(バトル回数による変化はない)。「そだてる」を利用しなかった場合、ユウナと各召喚獣の運はすべて同じ数値になるのだ。

なお、ユウナの運を上げても「ユウナ成長度」の値は変化しない。つまり、ユウナの運は召喚獣の運としか連動していないわけだ。

←ユウナの運のみを上限まで上げてみると、召喚獣も運の数値だけが突出するという結果になる。

手順❶における仮の能力値の算出方法

手順❶では、ユウナの能力値とユウナ成長度(算方法は下記参照)をもとに、右記の計算式で各能値の仮の数値が決まる。式の倍率(AとB)が召獣ごとにちがうため、上がりやすい能力値に差出るわけだ。参考までに、数値の上がりやすさをの数で表しておいた(▲が多いほど上がりやす)。なお、この手順でユウナ成長度や召喚獣の仮能力値を計算するときは、掛け算や割り算をすたびに小数点以下の数値が切り捨てられる。

←スフィア盤でユウナをふつうに成長させると魔力やすばやさがよく上がるため、召喚獣もそれらの能力値が上がりやすい。

ユウナ成長度の算出方法

最大HP÷100+最大MP÷10
+攻撃力+物理防御+魔力+魔法防御
+すばやさ+回避+命中

※上記はすべてユウナの能力値
※最大HPが10000以上あっても、計算に使われる最大HPの値は9999になる。最大MPも同様に、1000以上あっても999として計算される
※オートアビリティやコマンドアビリティなどの効果で能力値を上げても、そのぶんは無視して計算される

手順❶における仮の能力値の算出方法(例:ヴァルファーレの最大HP)

❶ユウナの能力値をもとにユウナ成長度を算出

最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
475	84	5	5	20	20	10	17	30	3

$\frac{475}{100} + \frac{84}{10} + 5 + 5 + 20 + 20 + 10 + 30 + 3$
$= 4 + 8 + 93$
→ ユウナ成長度は105

❷ユウナ成長度をもとに仮の能力値を決定

召喚獣の仮の最大HPの計算式
ユウナ成長度×A+ユウナの最大HP×B

$105 \times 6 + 475 \times 0.2$
$= 630 + 95$
→ ヴァルファーレの仮の最大HPは725

最大HP

入手できるタイミングが遅い召喚獣ほど上がりやすい。伸びが悪いのはイフリートだが、バトル回数に応じた成長(→P.411)で上がるので問題はない。

計算式 ユウナ成長度×A+ユウナの最大HP×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	6	0.2	▲
イフリート	5	0.7	▲
イクシオン	6	0.55	▲
シヴァ	6	0.4	▲
バハムート	7	1	▲▲
アニマ	8	1.2	▲▲
ようじんぼう	9	0.18	▲▲▲
マグ	10	2.4	▲▲▲
ドグ	8	2	▲▲▲
ラグ	5	1.5	▲▲

最大MP

魔法を使う可能性の高いメーガス三姉妹は、全員そろって数値の伸びがいい。逆に、ようじんぼうはMPを消費する攻撃がないので最大MPが上がらない。

計算式 ユウナ成長度×A+ユウナの最大MP×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	0.2	0.04	▲
イフリート	0.2	0.03	▲
イクシオン	0.2	0.05	▲
シヴァ	0.2	0.07	▲
バハムート	0.3	0.05	▲▲
アニマ	0.4	0.04	▲▲
ようじんぼう	0	0	—
マグ	0.3	0.18	▲▲▲
ドグ	0.3	0.05	▲▲
ラグ	0.4	0.2	▲▲▲

攻撃力

物語の終盤で入手可能になる召喚獣は総じて上がりやすい。とくにドグの成長ぶりはすさまじく、ユウナの攻撃力が43以上なら確実に255へ到達する。

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナの攻撃力×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	7	0.6	▲
イフリート	7	0.8	▲
イクシオン	7	1	▲▲
シヴァ	8	1.2	▲
バハムート	7	1.6	▲▲
アニマ	6	3.3	▲▲▲
ようじんぼう	6	2.4	▲▲▲
マグ	6	2.3	▲▲▲
ドグ	7	5.5	▲▲▲
ラグ	7	1.6	▲▲

物理防御

物語の序盤で手に入る召喚獣のなかでは、イフリートの数値が上がりやすい。逆に、ヴァルファーレとシヴァは物理防御があまり成長しない。

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナの物理防御×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	5	0.5	▲
イフリート	5	1.7	▲▲▲
イクシオン	5	1	▲▲
シヴァ	7	0.4	▲
バハムート	6	2	▲▲▲
アニマ	5	1	▲▲
ようじんぼう	8	2.5	▲▲
マグ	6	3	▲▲▲
ドグ	8	1.8	▲▲
ラグ	6	1.4	▲▲

魔力

ラグを筆頭に、ヴァルファーレやシヴァが上がりやすくなっている。逆に、魔力に関する行動をいっさい行なえないようじんぼうは、数値の伸びが悪い。

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナの魔力×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	70	1	▲▲
イフリート	33	0.9	▲▲
イクシオン	38	0.9	▲▲
シヴァ	28	1	▲▲
バハムート	250	0.9	▲
アニマ	12	0.7	▲▲
ようじんぼう	23	0.6	▲
マグ	60	1	▲▲
ドグ	40	1.1	▲▲
ラグ	40	1.3	▲▲▲

魔法防御

どの召喚獣も成長の度合いに極端な差はないが、そのなかではイクシオンの数値の伸びがいい。それに対して、イフリートの魔法防御は上がりにくくなっている。

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナの魔法防御×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	30	1	▲
イフリート	34	0.9	▲
イクシオン	30	1.3	▲▲▲
シヴァ	25	1	▲▲
バハムート	12	1	▲▲
アニマ	30	1	▲
ようじんぼう	30	1	▲
マグ	12	1	▲▲
ドグ	12	1	▲▲
ラグ	12	1	▲▲

すばやさ

倍率の同じ召喚獣が多い。数値が上がりやすい
はシヴァで、上がりにくいイクシオンとくらべた場合
算出結果に3倍近い差がつくことも。

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナのすばやさ×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	20	0.5	▲▲
イフリート	20	0.4	▲
イクシオン	20	0.3	▲
シヴァ	23	1	▲▲▲
バハムート	20	0.5	▲▲
アニマ	20	0.4	▲
ようじんぼう	20	0.4	▲
マグ	20	0.5	▲▲
ドグ	20	0.5	▲▲
ラグ	20	0.7	▲▲▲

回避

ようじんぼうがとくに上がりやすく、シヴァも十分
成長ぶりを見せる。アニマは鎖に拘束されている外
見に反して、回避が上がりやすい

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナの回避×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	24	0.5	▲▲
イフリート	70	0.3	▲
イクシオン	47	0.3	▲
シヴァ	44	1	▲▲▲
バハムート	20	0.5	▲▲
アニマ	20	0.5	▲▲
ようじんぼう	20	1.8	▲▲▲
マグ	20	0.5	▲▲
ドグ	20	0.4	▲
ラグ	20	0.6	▲▲

命中

ようじんぼうやドグの数値が上がりやすい。ちなみ
に、特定の召喚獣は「戦う」実行時に命中の値がアッ
プする(BATTLE ULTIMANIA P 98参照)。

計算式 ユウナ成長度÷A+ユウナの命中×B

召喚獣	A	B	上がりやすさ
ヴァルファーレ	20	2	▲
イフリート	20	2	▲
イクシオン	20	2.5	▲▲
シヴァ	20	2	▲
バハムート	20	2	▲
アニマ	20	2	▲
ようじんぼう	10	3	▲▲▲
マグ	20	2	▲
ドグ	20	2.7	▲▲
ラグ	20	2.4	▲▲

手順❷ バトル回数が与える影響

バトルを終わらせた回数(バトル回数)が規定
に達すると、召喚獣の能力値が上がることがあ
、それと同時に、まだ入手していない召喚獣の
力値も上がるようになっているため、入手した
かりの召喚獣の能力値が、その時点までのバト
回数によって変わることもあるのだ。
バトル回数に応じた成長は全20段階で、バトル
数が600回を超えるまで、各能力値の仮の数値
上がっていく。それぞれの段階で仮の能力値が
のような値になるかは下表のように固定されて
り、数値の上昇幅には召喚獣ごとの差がある。
トル回数による成長にも個体差があるわけだ。

■バトル回数に応じた成長のシステム

- 仮の能力値の成長はバトルが終わった瞬間に行なわれる
- ゲーム開始から通算して60回目のバトルが終わると仮の能力値が上がる。以降は、90回目、120回目……と、30回ごとに成長していくが、600回目のバトル終了後は何回バトルをしても成長しなくなる
- 敵を全滅させたときだけでなく、逃走などでバトルが終わったときも、バトル回数は増加する
- ユウナが仲間にいない状態で行なったバトルでもバトル回数は増加する
- スフィアモニタやモンスター訓練場でバトルを行なったときもバトル回数は増加する(全滅時含む)

ユウナの能力値が初期状態で、バトル回が60回未満のときのヴァルファーレ。

⬆ユウナを成長させずにバトルを計60回行なうと、召喚獣の能力値がこのように変化。

⬆以降は、バトルを30回終わらせるたびに、能力値が上がっていく。

バトル回数と仮の能力値との対応

ァルファーレ

最初に入手できる召喚獣ということもあってか、すばやさと回避が少し高くなることをのぞけば、ほかの召喚獣よりも数値が低め。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0~59	725	24	18	23	21	23	10	19	11
0~89	785	27	19	25	24	26	10	20	11
0~119	885	29	20	28	27	27	12	21	12
0~149	955	30	21	29	27	30	12	21	12
0~179	1003	31	22	30	30	33	12	21	12
0~209	1127	35	24	33	31	37	15	24	13
0~239	1169	36	25	34	34	41	15	24	13
0~269	1229	39	27	36	38	41	18	25	14
0~299	1341	43	28	39	42	42	19	27	15
0~329	1465	46	30	44	42	46	21	28	15
0~359	1525	49	32	46	46	46	22	30	16
0~389	1573	50	33	47	47	51	24	30	16
0~419	1685	53	35	50	51	55	25	31	17
0~449	1785	55	36	52	51	55	27	33	17
0~479	1845	58	38	54	55	60	28	34	18
0~509	1917	60	39	58	55	60	30	36	18
0~539	2005	63	40	60	59	60	31	37	19
0~569	2053	64	42	61	59	65	31	39	19
0~599	2177	69	44	64	64	65	34	39	20
600~	2225	71	45	66	64	69	34	42	20

イフリート

物理防御が突出して高くなる。上がりやすそうな印象を受ける攻撃力は、実際にはヴァルファーレやシヴァより少し高い程度。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0~59	857	23	19	29	21	21	9	10	11
60~89	907	26	20	31	23	23	9	10	11
90~119	1097	28	21	36	26	23	11	10	12
120~149	1262	29	22	37	26	26	11	10	12
150~179	1302	30	23	38	30	30	11	10	12
180~209	1512	34	25	41	30	32	13	12	13
210~239	1547	35	26	42	32	36	13	12	13
240~269	1597	37	28	44	37	36	16	12	14
270~299	1797	41	29	47	41	37	17	14	15
300~329	2007	44	31	57	41	41	18	14	15
330~359	2057	47	33	59	45	42	19	15	16
360~389	2097	48	34	60	45	45	21	16	16
390~419	2297	51	36	63	49	49	22	16	17
420~449	2487	53	37	65	50	49	23	17	17
450~479	2537	56	39	67	53	53	24	17	18
480~509	2597	58	40	76	53	53	26	18	18
510~539	2777	60	41	78	58	53	27	18	19
540~569	2817	61	43	79	58	58	27	19	19
570~599	3027	66	45	82	62	58	30	20	20
600~	3067	68	46	84	62	62	30	22	20

イクシオン

物理防御と魔法防御が高めなので、防御面に関しては申し分ない。一方、すばやさや回避はあまり上がらないようになっている。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0～59	891	25	20	26	20	29	8	11	12
60～89	951	28	21	28	23	32	8	11	12
90～119	1121	30	22	32	26	33	9	11	13
120～149	1261	31	23	33	26	37	9	11	13
150～179	1309	33	24	34	29	41	9	11	13
180～209	1503	37	26	37	30	46	11	13	14
210～239	1545	38	27	38	32	51	11	13	14
240～269	1605	41	29	40	36	51	14	13	15
270～299	1787	45	30	43	40	52	15	15	16
300～329	1981	48	32	50	41	58	16	16	16
330～359	2041	51	34	52	44	58	17	17	17
360～389	2089	52	35	53	44	64	18	17	17
390～419	2271	56	37	56	48	69	19	17	18
420～449	2441	58	38	58	49	69	20	19	18
450～479	2501	61	40	60	52	75	21	19	19
480～509	2573	63	41	66	52	75	22	20	19
510～539	2731	66	42	68	56	75	23	20	20
540～569	2779	87	44	69	57	81	23	21	20
570～599	2973	72	46	72	61	81	26	22	21
600～	3021	74	47	74	61	87	26	24	21

シヴァ

魔力、すばやさ、回避が、召喚獣のなかでも
ップクラスの伸びを見せる。その反面、最
HPと物理防御はあまり上がらない

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0～59	820	26	19	17	23	24	14	32	11
60～89	880	30	20	18	27	27	15	34	[illegible]
90～119	1020	32	21	19	30	28	18	34	12
120～149	1130	33	22	20	30	31	18	34	[illegible]
150～179	1178	35	23	21	33	34	19	35	12
180～209	1342	40	25	23	34	38	22	39	[illegible]
210～239	1384	41	25	24	37	42	22	39	13
240～269	1444	44	27	26	42	42	27	39	14
270～299	1596	48	28	27	46	43	27	44	15
300～329	1760	51	30	31	46	47	32	44	16
330～359	1820	55	31	33	51	48	32	48	16
360～389	1868	56	32	34	51	52	37	48	16
390～419	2020	60	34	36	56	57	37	49	17
420～449	2160	62	35	37	56	57	42	53	17
450～479	2220	66	36	39	60	61	42	53	18
480～509	2292	68	38	42	61	62	47	57	18
510～539	2420	71	39	43	65	62	47	58	19
540～569	2468	72	40	45	65	66	47	62	19
570～599	2632	78	41	47	70	67	52	62	20
600～	2680	80	42	48	70	71	52	66	20

バハムート

魔力をのぞけば、ほとんどの能力値が高めになる。すばやさに関しては、巨体ながらヴァルファーレと同じように上がっていく。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0～59	1210	35	23	27	18	28	10	20	11
60～89	1280	39	24	29	20	32	10	21	11
90～119	1550	42	25	34	23	33	12	22	12
120～149	1785	44	26	35	23	36	12	22	12
150～179	1841	47	27	37	26	40	12	22	12
180～209	2139	52	29	39	26	44	15	25	13
210～239	2188	54	30	40	28	49	15	25	13
240～269	2258	58	32	42	32	50	18	26	14
270～299	2542	63	33	44	36	51	19	29	15
300～329	2840	67	35	54	36	56	21	29	15
330～359	2910	71	37	56	39	57	22	32	16
360～389	2966	73	38	57	39	61	24	32	16
390～419	3250	78	40	59	43	66	25	33	17
420～449	3520	81	41	61	43	67	27	35	17
450～479	3590	85	43	62	46	72	28	36	18
480～509	3674	89	44	72	47	73	30	38	18
510～539	3930	92	45	74	51	74	31	39	19
540～569	3986	94	47	75	51	78	31	41	19
570～599	4284	101	49	77	55	79	34	42	20
600～	4340	103	50	79	55	84	34	44	20

アニマ

すばやさが少し低いことをのぞけば、どの能
力値も高くなりやすい。魔力が高いため、黒
魔法や「ペイン」が強力な攻撃手段となる

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0～59	1410	45	33	26	22	23	9	20	11
60～89	1490	50	35	28	25	26	9	21	11
90～119	1810	54	36	32	28	27	11	22	12
120～149	2090	56	37	33	28	30	11	22	12
150～179	2154	59	39	34	31	33	11	22	12
180～209	2506	65	41	37	32	37	13	25	13
210～239	2562	68	42	38	35	41	13	25	13
240～269	2642	73	44	40	39	41	16	26	14
270～299	2978	79	46	43	43	42	17	29	15
300～329	3330	85	48	50	44	46	18	29	15
330～359	3410	90	50	52	47	46	19	32	16
360～389	3474	93	51	53	47	51	21	32	16
390～419	3810	98	53	56	51	55	22	33	17
420～449	4130	102	55	58	52	55	23	35	17
450～479	4210	107	56	60	56	60	24	36	18
480～509	4306	111	58	66	57	60	26	38	18
510～539	4610	116	60	68	61	60	27	39	19
540～569	4674	119	61	89	61	65	27	41	19
570～599	5026	126	63	72	65	65	30	42	20
600～	5090	130	65	74	66	69	30	44	20

うじんぼう

最大HP以外が高めで、回避に至っては驚異的な伸びを見せる。最大MPは終始ゼロだが、MPを消費する攻撃を持たないので問題ない。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0~59	1030	0	29	25	16	23	9	59	19
0~89	1120	0	31	26	18	26	9	62	20
0~119	1246	0	32	32	20	27	11	63	21
0~149	1327	0	33	33	20	30	11	63	22
0~179	1399	0	35	34	23	33	11	63	22
0~209	1561	0	37	36	23	37	13	71	24
0~239	1624	0	38	36	25	41	13	71	24
0~269	1714	0	40	38	28	41	16	72	25
0~299	1858	0	42	39	31	42	17	81	27
0~329	2020	0	44	51	32	48	18	81	28
0~359	2110	0	46	52	34	46	19	89	29
0~389	2182	0	47	53	35	51	21	89	30
0~419	2326	0	49	55	37	55	22	90	31
0~449	2452	0	51	56	38	55	23	97	32
0~479	2542	0	52	57	41	60	24	98	33
0~509	2650	0	54	69	42	60	26	105	34
0~539	2758	0	56	70	44	60	27	106	35
0~569	2830	0	57	71	44	65	27	113	36
0~599	2992	0	59	72	48	65	30	114	37
600~	3064	0	61	73	48	69	30	122	38

マグ

最大HPがすさまじく成長する。攻撃力、物理防御、魔法防御も高めだ。魔力はドグやラグよりも低いが、それでも十分な数値だろう。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0~59	2190	46	28	32	21	28	10	20	11
60~89	2290	52	30	34	24	32	10	21	11
90~119	2870	55	31	41	28	33	12	22	12
120~149	3400	57	32	42	28	36	12	22	12
150~179	3480	63	34	44	31	40	12	22	12
180~209	4100	70	36	46	31	44	15	25	13
210~239	4170	72	37	47	34	49	15	25	13
240~269	4270	79	39	49	38	50	18	26	14
270~299	4870	87	41	51	43	51	19	29	15
300~329	5490	91	43	65	43	56	21	29	15
330~359	5590	97	45	67	47	57	22	32	16
360~389	5670	99	46	68	47	61	24	32	16
390~419	6270	107	48	70	51	66	25	33	17
420~449	6850	110	50	72	51	67	27	35	17
450~479	6950	116	51	73	56	72	28	36	18
480~509	7070	120	53	87	56	73	30	38	18
510~539	7630	126	55	89	60	74	31	39	19
540~569	7710	128	56	90	60	78	31	41	19
570~599	8330	140	58	92	64	79	34	42	20
600~	8410	142	60	94	64	94	34	44	20

ドグ

すべての能力値が高めで、なかでも攻撃力は全召喚獣でトップ。魔力も高いほうだが、魔法攻撃を行なえないのが残念なところ。

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0~59	1790	35	42	26	24	28	10	17	13
0~89	1870	39	43	28	27	32	10	17	13
0~119	2350	42	44	32	31	33	12	18	14
0~149	2790	44	45	33	31	36	12	18	14
0~179	2854	47	46	35	34	40	12	18	14
0~209	3366	52	48	37	34	44	15	21	15
0~239	3422	54	49	38	38	49	15	21	15
0~269	3502	58	51	40	43	50	18	22	16
0~299	3998	63	52	42	48	51	19	25	17
0~329	4510	67	54	51	48	56	21	25	17
0~359	4590	71	56	53	53	57	22	27	18
0~389	4654	73	57	54	53	61	24	27	18
0~419	5150	78	59	56	57	66	25	28	19
0~449	5630	81	60	58	57	67	27	30	19
0~479	5710	85	62	59	63	72	28	31	20
0~509	5806	89	63	69	63	73	30	32	20
0~539	8270	92	64	71	87	74	31	33	21
0~569	6334	94	66	72	67	78	31	35	21
0~599	6846	101	68	74	73	79	34	36	22
600~	6910	103	69	76	73	84	34	38	22

ラグ

魔力の圧倒的な高さに加えて、すばやさと回避が高めになっている。一方、最大HP、攻撃力、物理防御は、マグやドグにくらべると低い

バトル回数	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
0~59	1237	58	23	24	28	28	12	23	12
60~89	1287	66	24	26	31	32	12	24	12
90~119	1637	70	25	29	36	33	15	25	13
120~149	1962	72	26	30	36	36	15	25	13
150~179	2002	79	27	32	40	40	15	25	13
180~209	2372	88	29	34	40	44	18	28	14
210~239	2407	91	30	35	44	49	18	28	14
240~269	2457	99	32	37	50	50	22	29	15
270~299	2817	108	33	39	56	51	23	33	16
300~329	3187	114	35	47	56	56	25	33	16
330~359	3237	122	37	49	62	57	26	36	17
360~389	3277	125	38	50	62	61	29	36	17
390~419	3637	134	40	52	67	66	30	37	18
420~449	3987	138	41	54	87	67	33	39	18
450~479	4037	146	43	55	73	72	34	40	19
480~509	4097	150	44	63	73	73	37	43	19
510~539	4437	158	45	85	78	74	38	44	20
540~569	4477	161	47	66	78	78	38	46	20
570~599	4847	174	49	68	85	79	42	47	21
600~	4887	178	50	70	85	84	42	50	21

手順❸ ユウナ成長度とバトル回数で決まった数値の比較

手順❶と手順❷のあとは、それぞれで決まった数値（＝仮の能力値）を比較して、能力値ごとに高いほうが選出される。そのため、バトル回数が多いときにユウナの能力値を上げたり、ユウナの能力値が高いときにバトル回数が成長に必要な数に達しても、召喚獣が成長しないこともあるのだ。

■手順❸における数値の決定方法の一例

	最大HP	最大MP	攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	回避	命中
ユウナの能力値から算出された数値	1195	34	26	33	31	34	14	22	13
バトル回数から算出された数値	1169	36	25	34	34	41	15	24	13
選出後の数値	1195	36	26	34	34	41	15	24	13

（数値が高いほうを選出する）

手順❹ 『そだてる』による能力値の上乗せ

召喚獣の心というアイテムを入手すると、メニュー画面で『そだてる』が選択できる。『そだてる』で右表のアイテムを消費すれば、召喚獣の能力値を上げることが可能だ。この方法で上げた数値が、手順❸で選ばれた数値にプラスされて、最終的な能力値となる。

■「そだてる」で消費するアイテムの種類と個数

上げる能力値	必要なアイテム	必要な個数（※1）	上昇量
最大HP	パワースフィア	上昇前の値÷100	+100
最大MP	マジックスフィア	上昇前の値÷10	+10
攻撃力、物理防御	パワースフィア	上昇前の値÷2	+1
魔力、魔法防御	マジックスフィア	上昇前の値÷2	+1
すばやさ、回避、命中	スピードスフィア	上昇前の値÷2	+1
運	ラッキースフィア	上昇前の値÷2	+1

※1……端数切り捨て。算出結果が100個以上になったときは99個になる

総括 召喚獣の育てかた

召喚獣を育てるときには、手順❶～❹による成長をすべて活用することが大事だ。具体的な育成方法は右ページにあるとおりで、これらを駆使していけば、さまざまな能力値を上限まで上げることができる。なお、右記の召喚獣は、特殊攻撃やオーバードライブ技が強力なので、それらの攻撃に影響する能力値を重点的に上げておくといい。

←基本的には、成長しにくい能力値を「そだてる」で上げながら、ユウナの能力値を上げていくといいだろう。

■能力値を上げておくといい召喚獣

●アニマ

特殊攻撃「ペイン」には防御力無視の能力があるため、どんな敵にも大ダメージを与えられる。すばやさが上がりにくいので、「そだてる」によるフォローが不可欠だろう。

●バハムート

全体攻撃の「インパルス」で敵を一掃できるのが強み。オーバードライブ技の威力も高く、さらにダメージ限界突破能力を最初から得ている。攻撃力と魔力の両方を優先的に上げておくといい。

●ヴァルファーレ

モンスターの特定の攻撃を封じることができるうえに、攻撃が遠くまで届く。ただし、能力値があまり成長しないので、「そだてる」を何度も利用しておく必要がある。

スフィア盤を進むときは召喚獣のことも考えて

スフィア盤でユウナの攻撃力を上げれば、召喚獣も攻撃力が上がり、「戦う」や特殊攻撃で敵に与えるダメージ量が増す。攻撃力アップの比率がユウナの2～3倍という召喚獣もいるので、その効果は絶大と言える。

しかし、スフィア盤でユウナをふつうに成長させていても、攻撃力を上げられる機会は少ない。スフィアロックを解除したり、スフィア盤上を移動できるアイテムを使って、攻撃力の成長スフィアがある場所を目指そう。

←召喚獣の攻撃力を上げて、魔法攻撃だけでなく、物理攻撃でも戦えるようにしよう。

バトル回数を短時間で増やすには？

バトル回数を増やせば、物語の序盤でも召喚獣を強化できる。しかしそのために、ランダムエンカウントが発生する場所を歩きまわるのは効率が悪い。バトルを短時間でくり返せるように、マップ上に姿が見えている敵(＝すぐに再戦できる敵)を利用しよう。

上記に該当する最初の敵は、キーリカの森のはぐれチュー。マップ上にいる敵に接触してバトルをはじめ、すぐに「とんずら」で逃げることをくり返せば、短時間でバトル回数を増やせる。同様の方法が、マカラーニャ寺院(対シーモア戦後～マイカ消滅前)のグアド・ガードや、サヌビア砂漠のサンドバルサムでも実行可能だ。しかも、グアド・ガードは向こうから接近してくるので、コンフィグ画面で「カーソル」を「記憶」にしておけば、「とんずら」を実行してから◎ボタンを連打しているだけでバトルをくり返せる。

また、バトルが可能なスフィアモニタを利用してもいい。この場合、味方が全滅してもゲームオーバーにならないので、安全にバトル回数をかせげるのだ。

シーモアとのバトル直後、この場所でグアド・ガードが接触してくるのを待つ。

↑グアド・ガードに接触してバトルに突入したら、すぐに「とんずら」を実行。

↑バトル終了後は別の敵が近づいてくるのを待つ。以上の手順をくり返そう。

『そだてる』用アイテムのかせぎかた

召喚獣を「そだてる」で成長させるには、大量のスフィアが必要。モンスター訓練場と、戦利品を特定のスフィアに変えるアイテム(○○の記憶)を利用して、効率よくスフィアをかせいでいこう。

キャラクターが弱いうちは、○○の記憶を使いながらディンゴを何度も倒すといい。戦利品の個数を増やすために、オーバーキルを狙うことも忘れずに。

キャラクターが強くなったら、回復の泉を20個(オーバーキル時は40個)落とす闘鬼を倒していこう。戦利品の個数が同じファヴニルでも同様のかせぎが可能だが、その最大HPは闘鬼の2倍以上もあるため、短時間で倒すのは難しい。なお、敵がレアアイテムを落としたときは、戦利品の個数が1個(オーバーキル時は2個)になってしまうが、この現象を防ぐことはできない。

←希望するスフィアを敵が落とすように、○○の記憶を使用しておくのがポイントだ。

←闘鬼と戦った場合、1回のバトルで最大40個のスフィアを入手することができる。

■ディンゴでスフィアをかせぐ手順

❶コンフィグ画面で「カーソル」を「記憶」に設定

▼

❷敵に○○の記憶を使用→敵を倒す、という行動ができるようにカーソルの位置を記憶(※1)

▼

❸モンスター訓練場でオヤジに話しかけて「バトルをしたい」を選ぶ

▼

❹◎ボタン連打でディンゴとのバトルをくり返す

■闘鬼でスフィアをかせぐ手順

❶モンスター訓練場で闘鬼とのバトルをはじめる

▼

❷闘鬼に○○の記憶を使う(※2)

▼

❸闘鬼を倒す(※3)

※1……パワースフィアが必要なら○○の記憶は使わなくていい

※2……使用後にカウンターで反撃されるが、これによって攻撃する予定のキャラクターが倒されると効率が落ちる。残りHPが9999ある場合、物理防御85以上か、プロテス状態であれば反撃に耐えることが可能。それが無理なら別のキャラクターに○○の記憶を使わせる

※3……「ダメージ限界突破」を利用したうえで、攻撃力211以上のティーダが「エース・オブ・ザ・ブリッツ(追加入力に成功)」を使うか、攻撃力148以上のワッカが「アタックリール(12回攻撃)」を使えば、1回の攻撃で倒すことが可能。このときにオーバードライブタイプが「勝利」で、さらに「トリプルドライブ」を利用していれば、あと1回バトルに勝つだけでオーバードライブゲージが満タンになる

解析限界突破④

ようじんぼうの行動のなかで謎が多いのは、どの攻撃を使ってくれるかの法則性だ。その仕組みを知り、あらゆる敵を一撃で倒す「斬魔刀」の使用確率を上げよう。

ようじんぼう

ようじんぼうが使用する攻撃の決定法則

ようじんぼうは、自分にターンがまわってくるたびに、自動的に攻撃を行なうか、『心づけ』での支払額に応じた行動をとる。どちらの場合も、使用する攻撃の種類は右表の数値をもとに決定(所持ギルと支払額以外の数値は、画面に表示されない)。ただし、「やる気」の値がランダムで変わるため、同じ状況で同額のギルを支払ったからと言って、同一の攻撃を使うとはかぎらない。

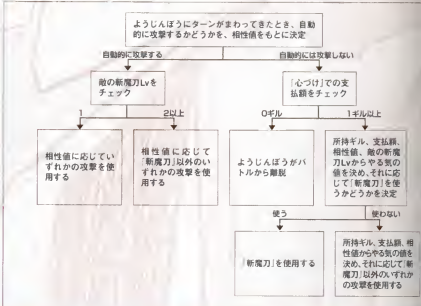
←「心づけ」での支払額は、ようじんぼうの行動を決める要素のひとつでしかない。

■ようじんぼうが使う攻撃の種類を決める数値

数値	内容
所持ギル	「心づけ」で支払いをする直前に持っていたギ の額
支払額	「心づけ」で支払ったギルの額
相性値	ようじんぼうが自動的に攻撃する確率や、使う 攻撃の種類に影響する数値
斬魔刀Lv	「斬魔刀」の使用確率に影響する数値
やる気	「心づけ」実行時に、使う攻撃の種類に影響する 数値。支払額や相性値などをもとに算出され さらにランダムで変動する

■ようじんぼうがとる行動の決定手順

ようじんぼうにターンがまわってきたとき、自動的に攻撃するかどうかを、相性値をもとに決定

- 自動的に攻撃する → 敵の斬魔刀Lvをチェック
  - 1 → 相性値に応じていずれかの攻撃を使用する
  - 2以上 → 相性値に応じて「斬魔刀」以外のいずれかの攻撃を使用する
- 自動的には攻撃しない → 「心づけ」での支払額をチェック
  - 0ギル → ようじんぼうがバトルから離脱
  - 1ギル以上 → 所持ギル、支払額、相性値、敵の斬魔刀Lvからやる気の値を決め、それに応じて「斬魔刀」を使うかどうかを決定
    - 使う → 「斬魔刀」を使用する
    - 使わない → 所持ギル、支払額、相性値からやる気の値を決め、それに応じて「斬魔刀」以外のいずれかの攻撃を使用する

ようじんぼうとの相性値

相性値とは、ようじんぼうが自動的に攻撃すると、ようじんぼうが強力な攻撃を使う確率にする数値。相性値が高ければ、それらの確率がるようになっている。相性値が変わる条件下のとおりで、たとえ『心づけ』でギルを支ていても、使用した攻撃が『ダイゴロウ』だ相性値が下がってしまう点には気をつけたい。お、ようじんぼうとの相性値は、メーガス三のやる気(→P.422)とちがい、バトルが終ても数値がそのまま残るようになっている。

⬅「心づけ」の支払額を0ギルにした場合、ようじんぼうが何もせずに立ち去るうえに、相性値が激減してしまう。

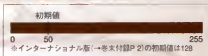
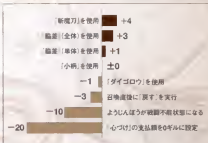
■相性値の範囲

初期値

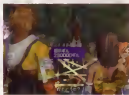
0　50　255

※インターナショナル版(→巻末付録P 2)の初期値は128

■相性値が変化する状況

状況	変化
「斬魔刀」を使用	+4
脇差(全体)を使用	+3
脇差(単体)を使用	+1
「小柄」を使用	±0
「ダイゴロウ」を使用	−1
召喚直後に「戻す」を実行	−3
ようじんぼうが戦闘不能状態になる	−10
「心づけ」の支払額を0ギルに設定	−20

ようじんぼう入手前の交渉が与える影響

ようじんぼうを入手するには、祈り子との交渉を成立せる必要がある。この交渉では、3つある選択肢のうひとつを選ぶことになるが、それによって交渉の成立必要なギルの額が決まるほか、やる気を増減させるたの計算式が変化するのだ(→P.419)。

交渉の過程で、ようじんぼう入手後に影響するものは、の選択肢のみ。交渉をやり直したり、祈り子の提示額値切っていても、やる気や相性値は変わらない。

⬅ようじんぼう入手前の選択肢が影響するのは、支払うべきギルの額だけではない。慎重に選ぼう。

ようじんぼうが自動的に攻撃する条件

ようじんぼうはターンがまわってきたとき(召喚を含む)、コマンドが表示される前に、自動的攻撃を行なうことがある。その確率は相性値にって変わり、相性値が高いときほど自動的に攻する確率が上昇。また、このときに使う攻撃の類も、相性値をもとに決まる。

相性値が上限に達していると、ようじんぼうは約%の確率で自動的に攻撃を行ない、『斬魔刀』や差』といった強力な攻撃だけを使うようになる。、相性値が128より低いと、勝手に『ダイゴロを使って、相性値が下がることもあるのだ。

■ようじんぼうが自動的に攻撃を行なう確率

相性値／1024

■自動的に使う攻撃の決定方法

相性値÷4(端数切り捨て)に、ランダムで選ばれた数値(0〜63のいずれか)を足して、その計算結果に対応した攻撃を使用

計算結果	使用する攻撃
0〜31	ダイゴロウ
32〜47	小柄
48〜63	脇差(単体)
64〜79	脇差(全体)
80〜	斬魔刀

自動的に攻撃したときに「斬魔刀」が出ないケース

各モンスターには「斬魔刀Lv」という数値が1〜6の範で設定されている。敵の斬魔刀Lvが2以上で、ようじぼうが自動的に攻撃を行なった場合、「斬魔刀」を使うと判定されても、実際の攻撃は「脇差」(全体)に変わってしまう。斬魔刀Lvが2以上のモンスターに対しては、「心づけ」実行時にしか「斬魔刀」を出さないわけだ。

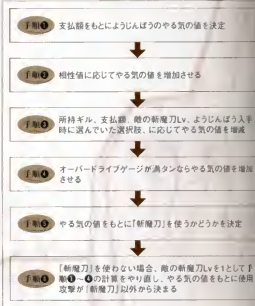
『心づけ』に応じた、ようじんぼうの行動内容

ようじんぼうに『心づけ』でギルを支払うと、使用する攻撃が右記の手順で決まる。『斬魔刀』を使うかどうかの判定が先に行なわれ、『斬魔刀』を使わないことになったら、それ以外の攻撃のなかから使うものが決まるのだ。

ようじんぼうが『斬魔刀』を使わない場合、手順❶～❹をやり直すことになるが、そのときは敵の斬魔刀Lvを1としたうえで計算を行なっていく。なお、『斬魔刀』以外の攻撃の出しやすさは、どのモンスターに対しても変わらない。

⬆「心づけ」の支払額には上限がない。所持ギルをすべて支払うこともできる。

■ようじんぼうが使用する攻撃の決定手順

- 手順❶ 支払額をもとにようじんぼうのやる気の値を決定
- ⬇
- 手順❷ 相性値に応じてやる気の値を増加させる
- ⬇
- 手順❸ 所持ギル、支払額、敵の斬魔刀Lv、ようじんぼう入手時に選んでいた選択肢、に応じてやる気の値を増減
- ⬇
- 手順❹ オーバードライブゲージが満タンならやる気の値を増加させる
- ⬇
- 手順❺ やる気の値をもとに「斬魔刀」を使うかどうかを決定
- ⬇
- 手順❻ 「斬魔刀」を使わない場合、敵の斬魔刀Lvを1として手順❶～❹の計算をやり直し、やる気の値をもとに使用攻撃が「斬魔刀」以外から決まる

手順❶ 支払額に応じたやる気の値の決定

ようじんぼうにギルを支払うと、その額をもとにして「やる気」という数値が決まる。支払額とやる気の値の対応は下表のとおり。『心づけ』でギルを支払うときには、支払額の最低ライン(「支払額」の欄の左側にある数値)を確認して、ムダな支出を避けるようにしたい。

■支払額とやる気の値の対応

支払額	やる気	
	ノーマル版	インターナショナル版
1 ～ 3	0	0
4 ～ 7	2	4
8 ～ 15	4	8
16 ～ 31	6	12
32 ～ 63	8	16
64 ～ 127	10	20
128 ～ 255	12	24
256 ～ 511	14	28
512 ～ 1023	16	32
1024 ～ 2047	18	36
2048 ～ 4095	20	40
4096 ～ 8191	22	44
8192 ～ 16383	24	48
16384 ～ 32767	26	52
32768 ～ 65535	28	56
65536 ～ 131071	30	60
131072 ～ 262143	32	64
262144 ～ 524287	34	68
524288 ～ 1048575	36	72
1048576 ～ 2097151	38	76
2097152 ～ 4194303	40	80
4194304 ～ 8388607	42	84
8388608 ～ 16777215	44	88
16777216 ～ 33554431	46	92
33554432 ～ 67108863	48	96
67108864 ～ 134217727	50	100
134217728 ～ 268435455	52	104
268435456 ～ 536870911	54	108
536870912 ～ 999999999	56	112

※支払額が0ギルの場合、ようじんぼうはバトルから離脱する

手順❷ 相性値に応じたやる気の値の増加

支払額から決まったやる気の値は、ようじんぼとの相性値に応じて増加する。相性値を上げてけば、やる気が最大で8(インターナショナルでは最大で63)増えるようになっているのだ。

■相性値に対応したやる気の値の増加量

相性値÷30
※端数切り捨て
※インターナショナル版では「相性値÷4(端数切り捨て)」

手順❸ 選択肢や斬魔刀Lvなどに応じたやる気の値の変動

ようじんぼうとの交渉時に出る選択肢は、「召士としての修行のため」「魔物をけちらす力をるため」「真に強い敵を倒すため」の3種類。そうちのどれを選んでいたかによって、やる気のが増減する量に差が生じる。たとえば、「召喚士」を選んでいた場合のみ、所持ギルと支払額の率に応じて、やる気が75〜125%の範囲で変わのだ(そのほかの選択肢では支払額のみ影響)。また、敵の斬魔刀Lvによってもやる気の値は変るが、その倍率はようじんぼう入手時に選んでた選択肢によって決まる。詳細は右表のとおり、敵の斬魔刀Lvが1なら「召喚士〜」や「魔物〜」、敵の斬魔刀Lvが2〜5なら「真に強い敵〜」をんでいたほうが、やる気が高くなるのだ。

■「召喚士としての修行のため」選択時のやる気の値の増減率

75+(支払額×50÷所持ギル)(%)
※端数切り捨て

■選んだ選択肢に応じたやる気の値の変動

敵の斬魔刀Lv	「召喚士としての修行のため」「魔物をけちらす力を得るため」	「真に強い敵を倒すため」
1	×1.0	×0.8
2	×0.5	×0.8
3	×0.33	×0.8
4	×0.25	×0.4
5	×0.2	×0.4
6	×0.16	×0.4

※端数切り捨て

手順❹ オーバードライブゲージ満タン時のやる気の値の増加

心づけ」でギルを支払ったときに、ようじんほのオーバードライブゲージが満タンだと、やるの値が増える。ただし、オーバードライブゲーの残量は、攻撃直後にゼロまで減ってしまう。

■オーバードライブゲージ満タン時のやる気の値の増加量

2
※インターナショナル版では20

手順❺ 『斬魔刀』の使用チェック

手順❶〜❹で増減させたやる気の値に、ランダで選ばれた数値(0〜63のいずれか)をプラスる。その結果が80以上になったら、ようじんうが「斬魔刀」を使用するのだ。

■「斬魔刀」の使用条件

やる気の値に0〜63(ランダムで変化)をプラスした結果が80以上になる

手順❻ 『斬魔刀』を使わないときのチェック

手順❺で「斬魔刀」を使わないことになった場合、の斬魔刀Lvを1にして手順❶〜❹の計算をやりす。そして、算出されたやる気の値に0〜63(ラダムで変化)をプラスして、使う攻撃が決まる。たとえば、手順❶〜❹での計算結果が29なら、る気の最終的な値は29〜92のいずれかになるめ、それぞれの攻撃の使用確率は、『ダイゴロウ』3/64、『小柄』が16/64、『脇差』(単体)が/64、『脇差』(全体)が29/64となる。

■やる気の値と使用する攻撃の対応

やる気	使用する攻撃
0〜31	ダイゴロウ
32〜47	小柄
48〜63	脇差(単体)
64〜	脇差(全体)

総括 『斬魔刀』の使用確率を上げるためにすべきこと

ようじんぼうに対して右の行動をとると、やる気の値が高くなって『斬魔刀』や『脇差』(全体)の使用確率が上がる。支払額は多いに越したことはないが、コストパフォーマンスを考えるのであれば32768ギルくらいあれば十分だろう。

ようじんぼう入手時に選ぶ選択肢も重要。選び直しができないうえに、「召喚士～」や「魔物～」を選んでいると、斬魔刀Lvが4以上のモンスター(右ページ参照)に『斬魔刀』を使うことが、実質的に不可能となってしまう。ただし、『小柄』や『脇差』の使用確率に関しては「真に強い敵～」よりも高いので、『斬魔刀』で敵を倒すことにこだわらないのなら、こちらの選択肢を選んでおこう。

『斬魔刀』の使用確率は状況しだいで100%にできるが、それを実践するのは難しい。具体的に言うと、ようじんぼう入手時に「召喚士としての修行のため」を選んでおき、相性値が上限に達している状態で斬魔刀Lvが1の敵と戦い、3356万以上の所持ギルを全額支払うことが必要となる。なお、敵の斬魔刀Lvが5だと、最善をつくしても『斬魔刀』の使用確率は15%程度にしかならない。

■「斬魔刀」の使用確率を上げる方法

斬魔刀Lvが1の敵に対して有効

- ●ようじんぼう入手時の選択肢で「召喚士としての修行のため」か「魔物をけちらす力を得るため」を選択しておく
- ●ようじんぼう入手時に選んだ選択肢が「召喚士としての修行のため」の場合は、「心づけ」で所持ギルの50%より多いギルを支払う
- ●ようじんぼうとの相性値を上げておく
- ●ようじんぼうのオーバードライブゲージを満タンにしておく
- ●「心づけ」でギルを多く支払う
- ●ようじんぼう入手時の選択肢で「真に強い敵を倒すため」を選択しておく

斬魔刀Lvが2～5の敵に対して有効

⬆ボス敵に「斬魔刀」を使いたければ、この選択肢では「真に強い敵～」を選ぶこと。

⬆相性値を上限まで上げておき、ボス敵とのバトルで420万ほどのギルを支払う。

⬆この場合、約5%の確率で「斬魔刀」… て、ボス敵を一撃で倒すことができる

相性値を上限まで上げる方法

ようじんぼうとの相性値を上げれば、自動的に攻撃してくれる確率が上がり、ギルを支払わずにすむケースが多くなる。また、ようじんぼうが強力な攻撃を使用しやすくなるというメリットもあるので、ようじんぼう入手直後(相性値が低いあいだ)は、ギルを多めに支払って、相性値の上がる攻撃を使わせるといい。また、こまめにセーブをしておき、相性値が下がったらリセットしてやり直せるような態勢を整えておくこと。

なお、特定のバトルでは、「ダイゴロウ」の使用を封じることが可能。「ダイゴロウ」は、射程(近)より遠くにいる敵には使用できず、かわりに「小柄」が出るようになっている。そのため、敵との距離が「近」より遠ければ、たとえ支払額が1ギルでも「ダイゴロウ」が出ることはなくなり、相性値を下げずに戦うことができるのだ。ただし、敵との距離が「中」より遠いと「斬魔刀」も出なくなってしまうので注意しよう。

⬅ようじんぼうの相性値を上げるなら バトルに参加させる前にセーブしておきたい

➡「相性値が上がったらセーブ、相性値が下がったらリセット」をくり返そう。

モンスターごとの斬魔刀Lv ※モンスター名は五十音順

モンスター	斬魔刀Lv
アースイーター	5
アーリマン	1
アイアンクラッド	4
アイスプリン	1
アシュラ	1
アダマンタイマイ	3
アニマ	3
アバドン	4
アビスウォーム	4
アルキュオネ	1
アルテマウェポン	4
アルテマバスター	5
アンテサンサン	1
イービルアイ	1
イエローエレメント	1
イクシオン	3
イビリア	1
イフリート	3
ヴァラーハ	1
ヴァルナ	1
ヴァルファーレ	3
ヴィーヴル	1
ウィーザルシャ	4
ウォータプリン	1
ヴォーバン	4
ウルフラマイター	1
エイロージュ	1
エスパーダ	4
エベージュ	1
エレメンタル・ネガ	4
オーガ	1
オートアーマー	1
オートガーダー	1
オートガンナー	1
オートコマンダー	1
オートスカウター	1
オートハンター	1
オチュー	1
オメガウェポン	4
カルニトレステス	4
カタストロフィ	5
カトブレパス	4
ガルキマセラ	1
ガルダ	1
ガルム	1
ガンダルヴァ	1
機竜97型	1
キマイラ	1
キマイラガイスト	4
キマイラブレイン	1
キラービー	1
キングベヒーモス	2
クァール	1
クァールレギナ	4
グアド・ガード	1
クーシポス	1
クサーリク	1
グラット	1
グレネード	1
グレンデル	1

モンスター	斬魔刀Lv
ゴースト	1
ゴールドエレメント	1
魔法機士	1
コンドル	1
ザウラス	1
サボテンダー	2
サボテンダー？	2
サボテンダー	4
サンダープリン	1
サンドウォーム	1
サンドウルフ	1
サンドバルサム	1
シームルグ	1
シーモア：最終異体	5
シーモア：終異体	4
シヴァ	3
ジャガーノート	4
ジャンボプリン	4
ジュ＝パゴダ	5
シュメルケ	1
シュレッド	1
「シン」（コア）	4
「シン」（頭部）	4
「シンのコケラ：グナイ」	4
「シンのひだりうで」	4
「シンのみぎうで」	4
ズー	1
スコル	1
ストラトエイビス	4
スノーウルフ	1
スノープリン	1
スピリット	1
すべてを超えし者	5
聖地のガーディアン	4
ゼロ式魔法機士	1
ソーン	1
ダークエレメント	1
ダークプリン	1
タンケット	4
ディノニクス	1
ディンゴ	1
デスフロート	1
鉄騎11型	1
鉄巨人	1
デビルモノリス	1
デュアルホーン	1
闘鬼	4
ドグ	4
ドン・トンベリ	4
トンベリ	1
ニーズヘッグ	1
ネスラグ	4
ネビロス	1
ネムリダケ	4
ハァルマ	1
バイトバグ	1
はぐれオチュー	1
バジリスク	1
バニップ	1
バハムート	3

モンスター	斬魔刀Lv
バルサム	1
バルバトゥース	2
バンダースナッチ	1
一つ目	4
ヒュージスフィア	5
ビュロボルス	1
ファヴニル	4
ブエル	1
フェンリル	4
プテリクス	4
ブラキオレイドス	5
ブラスカの究極召喚	5
ブラックエレメント	1
ブルーエレメント	1
フレイムプリン	1
フロートアイ	1
フンゴオンゴ	1
ヘッジバイパー	1
ベヒーモス	2
ホーネット	4
ボム	1
ボムキング	4
ホワイトエレメント	1
マグ	4
マジックポット	1
マスタークァール	1
マスタートンベリ	1
魔天のガーディアン	4
マフート	1
マンドラコラ	1
ミヘンファング	1
ミミック	1
ムシュフシュ	1
ムルフシュ	1
メチーエ	1
メリュジヌ	1
モルボル	2
モルボルグレート	2
モルボルワースト	4
ユウナレスカ	4
ヨーウィー	1
ヨルムンガルド	4
ラグ	4
ラブトゥル	1
ラマシュトゥ	1
ラルヴァ	1
ラルド	1
ランドウォーム	1
レイス	1
霊堂僧兵	1
レッドエレメント	1
ワスプ	1

※物語の進行上、ようじんぼうと戦う機会のないモンスターは除外している
※斬魔刀Lvの異なるモンスターで構成されたパーティーの場合、敵のなかでもっとも高い斬魔刀Lvが適用される
※ブラスカの究極召喚の斬魔刀Lvは、インターナショナル版だと6

解析限界突破⑤

性格は気まぐれだが、高い戦闘能力を持つメーガス三姉妹。その能力を実戦で活かせるよう、行動の法則性を解析していく。これをもとに効果的な指示を与えていこう。

三姉妹の行動パターン

マグ、ドグ、ラグがどのような行動をとるかは、選んだコマンドの種類と、各自に設定された「やる気」という数値をもとにして決まる。コマンドごとに行動の候補が複数あり、そのいずれかを行なうようになっているのだ。

最大の問題は、マグ、ドグ、ラグがとる行動は、最終的にランダムで決まるということ。ある程度のコントロールはできるが、狙いどおりの戦いを展開できるかどうかは運しだいとなっている。

■メーガス三姉妹の行動内容が決まる手順

手順❶ やる気の値、前回の行動、発生しているステータス異常などをもとに、出現するコマンドが選ばれる

↓

手順❷ やる気の値と選んだコマンドの種類をもとに、どのような行動をとるかが決まる

↓

手順❸ 選んだコマンドの種類と行動の内容に応じて、やる気の値とオーバードライブゲージが増減する

↑ラグに最初のターンがまわってきたところ。このときのラグのやる気の値をもとにして、出現するコマンドが決まる。

↑選んだコマンドによって、行動内容が変化。写真は「戦う」を行なったときのものだが、毎回こうなるとはかぎらない。

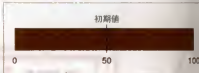
↑ラグに再度ターンがまわってきたと… 前回の行動内容やその時点の状況に応… て、出現するコマンドが変わる

手順❶ コマンドの出現

ターンがまわってきたときに出現するコマンドの種類は、やる気の値、前回の行動内容、味方の状態をもとに決まる。やる気の値は、バトル開始時だと50となっており、バトル中の行動に応じて0〜100の範囲で変動していく。また、バトルが終わると50にもどるが、1回のバトル中なら召喚をやり直しても50にもどされることはない。

←出現するコマンドの種類は、状況に応じて変化。運が悪いと、選べるコマンドが2種類しかないこともある。

■やる気の値の範囲

初期値
0 50 100

■やる気の値に関するシステム

- ●画面には数値が表示されない
- ●何らかの行動をとると上がるが、何もしなかったときは下がってしまう
- ●やる気の値が高いほど、出現するコマンドの種類が増え、何もせずにターンを終えるケースも減る
- ●バトルが終了すると初期値(50)にもどる

コマンドの出現条件

各コマンドの出現条件は、右表のようになって
る。『おまかせします』と『戻す』以外のコマン
は、ターンがまわってきたときの状況によって
出現しない可能性があるのだ。
出現するコマンドの種類と、それぞれの特徴は
表にあるとおり。9種類あるコマンドのうち4
類は、マグ、ドグ、ラグのいずれかにしか出現
ない専用コマンドだ。なお、メーガス三姉妹は
体とも、『まもる』と『ためる』が実行できない。

各コマンドのおおまかな特徴

コマンド	コマンド実行時のおもな結果	コマンドが出現する相手
まかせします	●マグ 黒魔法による攻撃や、戦闘不能状態の解除を行なう ●ドグ 物理攻撃を行なうか、「リフレク」を使う ●ラグ 「リトルナーレ」か黒魔法で攻撃する	三姉妹全員
づけてください	前のターンと同じ行動をとる	三姉妹全員
ってください	「戦う」か特殊攻撃を行なう	三姉妹全員
んばってください	黒魔法による攻撃を行なう。自分のHPが残り少なければ、その回復を行なうことも	マグ
んなを助けて	味方のHPを回復させたり、戦闘不能状態を解除する	マグ
ってください	受けるダメージを減らす白魔法や、HPを回復させる白魔法を使う	ドグ
いじょうぶですか	敵のHPやMPを吸収する	ラグ
を合わせて！	オーバードライブ技を使う	三姉妹全員
す	全員がバトルから離脱する	三姉妹全員

マグ

候補となるコマンドの種類は、ドグやラグよりも1種類多い。ただし、「戦ってください」が出現する確率は、ドグやラグよりも低めになっている。

コマンド	出現条件
おまかせします	かならず出現
つづけてください	2ターン目からかならず出現
戦ってください	(やる気+50)／256の確率で出現
がんばってください	1／2の確率で出現
みんなを助けて	25／32の確率で出現
力を合わせて！	三姉妹全員が行動可能で、全員のオーバードライブゲージが満タンだとかならず出現
戻す	かならず出現

ドグ

どのコマンドも出現しやすい。味方への補助や回復を行なう「守ってください」は、味方がある程度のダメージを受けているなら確実に出現する。

コマンド	出現条件
おまかせします	かならず出現
つづけてください	2ターン目からかならず出現
戦ってください	(やる気+150)／256の確率で出現
守ってください	1／2の確率で出現。ただし、三姉妹のいずれかのHPが残り50%未満ならかならず出現
力を合わせて！	三姉妹全員が行動可能で、全員のオーバードライブゲージが満タンだとかならず出現
戻す	かならず出現

ラグ

専用コマンドが異なる点以外はドグと同じ。「だいじょうぶですか」は、自分のHPとMPが、ともに最大値の50%以上残っていると出現しない。

コマンド	出現条件
おまかせします	かならず出現
つづけてください	2ターン目からかならず出現
戦ってください	(やる気+150)／256の確率で出現
だいじょうぶですか	自分のHPかMPが残り50%未満なら1／2、残り25%未満なら25／32の確率で出現
力を合わせて！	三姉妹全員が行動可能で、全員のオーバードライブゲージが満タンだとかならず出現
戻す	かならず出現

コマンドの出現条件と実行条件のちがい

敵が遠くにいたり、MPが足りないなどの理由で、実行できない行動がある状況でも、それを行なうためのコマンドは出現する。たとえば、ドグの「守ってください」は、高い確率で魔法を使うコマンドだが、ドグのMPが残り少なくて魔法が使えない状況でも、条件さえ満たせば出現してしまうのだ。

↑敵が遠くにいて攻撃が届かなくても、それを行なうためのコマンドが出現。

↑そのコマンドを実行した場合、何もせずにターンが終わってしまうことが多い

手順❷ 行動内容の決定

選んだコマンドに応じてメーガス三姉妹がどのような行動をとるかは、下記の枠内の流れで決まる。枠内の❶から順番にチェックしていき、記載されている条件を最初に満たした行動が実行されるのだ。なお、敵に届かない攻撃や、MP不足で実行できない行動のチェックは行なわないようになっている(スキップされる)。

各行動の対象は、とくに記述がなければランダムで決まり、攻撃なら敵のいずれか、回復や補助なら味方のいずれか(自分含む)に対して行なう。

ただし、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リレイズ状態を発生させる行動は、その状態が発生している相手を対象に選ぶことはない。

←やる気の値や、選んだコマンドにもよるが、最初のほうにチェックする行動ほど実行する可能性が高い

行動内容を決めるまでの流れ

マグ 「おまかせします」と「みんなを助けて」は何もしないことが多い。そのぶん、「戦ってください」や「がんばってください」で攻撃する確率は高め。

「おまかせします」

❶リレイズ状態になっていない味方がいれば、(やる気+50)／256の確率で「リレイズ」
❷戦闘不能状態の味方がいれば、(やる気+50)／512の確率でその味方に「アレイズ」
❸戦闘不能状態の味方がいれば、(やる気+200)／512の確率でその味方に「レイズ」
❹やる気／256の確率で「戦う」
❺やる気／2048の確率で「フレア」
❻1／2の確率で下表の順に行動をチェック

チェック順	確率	行動
1	やる気／512	ファイガ
2	やる気／512	サンダガ
3	やる気／512	ブリザガ
4	やる気／512	ウォタガ

❼100%の確率で「なにもしない」

「がんばってください」

❶自分のHP減少量／最大HPの確率で「祈る」
❷自分のMP減少量／最大MPの確率で「アスピル」
❸やる気／128の確率で「戦う」
❹やる気／512の確率で下表の順に行動をチェック

チェック順	確率	行動
1	(やる気−80)／256	アルテマ
2	やる気／2048	フレア
3	やる気／512	ドレイン
4	やる気／256	ブリザガ
5	やる気／256	ウォタガ
6	やる気／256	サンダガ
7	やる気／256	ファイガ
8	100%	戦う

❺やる気／512の確率で「アングルティール」
❻100%の確率で「なにもしない」

「つづけてください」

❶(やる気+150)／256の確率で前回と同じ行動
❷やる気／256の確率で「アングルティール」
❸100%の確率で「戦う」

「戦ってください」

❶(やる気+20)／256の確率で「アングルティール」
❷(やる気+150)／256の確率で「戦う」
❸100%の確率で「なにもしない」

「みんなを助けて」

❶戦闘不能状態の味方がいれば、やる気／256の確率で「アレイズ」
❷戦闘不能状態の味方がいれば、(やる気+150)／256の確率で「レイズ」
❸リレイズ状態になっていない味方がいれば、(やる気+50)／256の確率で「リレイズ」
❹HPが満タンでない味方(マグは含めない)がいれば、やる気／512の確率で「ケアル」
❺HPが満タンでない味方(マグは含めない)がいれば、やる気／512の確率で「ケアルラ」
❻HPが満タンでない味方(マグは含めない)がいれば、やる気／512の確率で「ケアルガ」
❼やる気／256の確率で「アングルティール」
❽100%の確率で「なにもしない」

「力を合わせて!」

❶(やる気+200)／256の確率で「デルタアタック」
❷100%の確率で「なにもしない」

ドグ

どのコマンドでも、何もせずに終わる可能性が低い。「おまかせします」は、高い確率で「リフレク」を使うため、攻撃開始が1ターン遅れてしまう。

おまかせします」

❶マグがリフレク状態でなければ、(やる気+200)／256の確率でマグに「リフレク」
❷1／2の確率で「シュメルツェンド」
❸100%の確率で「戦う」

つづけてください」

❶(やる気+120)／256の確率で前回と同じ行動
❷1／2の確率で「シュメルツェンド」
❸100%の確率で「戦う」

戦ってください」

❶(やる気+50)／256の確率で「シュメルツェンド」
❷(やる気+180)／256の確率で「戦う」
❸100%の確率で「なにもしない」

「守ってください」

❶シェル状態でもリフレク状態でもない味方がいれば、(やる気+50)／256の確率で「シェル」
❷プロテス状態でもリフレク状態でもない味方がいれば、(やる気+50)／256の確率で「プロテス」
❸ヘイスト状態でもリフレク状態でもない味方がいれば、やる気／256の確率で「ヘイスト」
❹バファイ、バサンダ、バコルド、バウォタ状態のいずれも発生していない味方がいれば、(やる気+50)／256の確率で「バオール」
❺HPが満タンでない味方(ドグは含めない)がいれば、やる気／1024の確率で「ケアル」
❻HPが満タンでない味方(ドグは含めない)がいれば、やる気／1536の確率で「ケアルラ」
❼HPが満タンでない味方(ドグは含めない)がいれば、やる気／2048の確率で「ケアルガ」
❽やる気／256の確率で「シュメルツェンド」
❾やる気／256の確率で「戦う」
❿100%の確率で「なにもしない」

「力を合わせて！」

❶(やる気+200)／256の確率で「デルタアタック」
❷100%の確率で「なにもしない」

ラグ

基本的に、味方の補助は行なわない(自分の回復は行なう)。マグがリフレク状態になっているかどうかで「おまかせします」の行動が変わるのが特徴。

おまかせします」

❶マグがリフレク状態なら、やる気／256の確率でマグに魔法を2回連続で使う(使う魔法の種類はそのつど下表の順にチェック)

チェック順	確率	行動
1	やる気／512	フレア
2	やる気／512	バイオ
3	やる気／512	デス
4	やる気／256	ファイガ
5	やる気／256	サンダガ
6	やる気／256	ウォタガ
7	やる気／256	ブリザガ
8	やる気／256	ファイラ
9	やる気／256	サンダラ
10	やる気／256	ウォタラ
11	やる気／256	ブリザラ
12	やる気／256	ドレイン

❷マグがリフレク状態なら、100%の確率で魔法をマグに1回使用(使う魔法のチェック順は❶と同じ)
❸(やる気+100)／256の確率で「リトルナーレ」
❹(やる気+100)／256の確率で「戦う」
❺100%の確率で「なにもしない」

「つづけてください」

❶(やる気+120)／256の確率で前回と同じ行動
❷1／2の確率で「リトルナーレ」
❸(やる気+100)／256の確率で「戦う」
❹100%の確率で「なにもしない」

「戦ってください」

❶(やる気+30)／256の確率で「リトルナーレ」
❷(やる気+180)／256の確率で「戦う」
❸100%の確率で「なにもしない」

「だいじょうぶですか」

❶やる気／512の確率で「竜剣」
❷自分のHP減少量×2／最大HPの確率で「ドレイン」
❸自分のMP減少量×2／最大MPの確率で「アスピル」
❹100%の確率で「なにもしない」

「力を合わせて！」

❶(やる気+200)／256の確率で「デルタアタック」
❷100%の確率で「なにもしない」

手順❸ やる気の値とオーバードライブゲージの増減

やる気の値とオーバードライブゲージは、行動を終えるたびに増減する(下表参照)。基本的に、何らかの行動をとれば増えるようになっているが、同じ行動でもどのコマンドで実行したかによって増加量に差が出るのだ。なお、オーバードライブゲージは、敵の攻撃を受けたときにも増加する。

行動内容ごとのやる気とオーバードライブゲージの変動量

マグ やる気とオーバードライブゲージの増加量がドグやラグよりも多め。そのかわり、何もしない(=やる気が減ってしまう)確率が高い

選んだコマンド	行動内容	やる気	オーバードライブゲージ
おまかせします	戦う	+2	+2
	レイズ	+5	+1
	アレイズ	+6	+2
	リレイズ	+10	+3
	ガ系の黒魔法	+2	+2
	フレア	+6	+3
	何もしない	−5	±0
つづけてください	前回と同じ行動	+4	+2〜3
	戦う	+2	+2
	アングルティール	+2	+1
	何もしない	−6	±0
がんばってください	戦う	+2	+2
	アングルティール	+5	+3
	祈る	+1	+1
	ガ系の黒魔法	+2	+1
	ドレイン	+6	+2
	アスピル	+1	+1
	フレア	+6	+2
	アルテマ	+10	+5
	何もしない	−5	±0
戦ってください	戦う	+3	+2
	アングルティール	+4	+2
	何もしない	−5	±0
みんなを助けて	アングルティール	+5	+3
	ケアル系の白魔法	+2	+1
	レイズ	+1	+1
	アレイズ	+2	+1
	リレイズ	+10	+3
	何もしない	−5	±0
力を合わせて!	デルタアタック	+10	±0
	何もしない	−10	±0

※召喚獣のオーバードライブゲージは20で満タンになる
※「ラ系の黒魔法」は「ファイラ」「サンダラ」「ウォタラ」「ブリザラ」、「ガ系の黒魔法」は「ファイガ」「サンダガ」「ウォタガ」「ブリザガ」、「ケアル系の白魔法」は「ケアル」「ケアルラ」「ケアルガ」のこと
※実行した行動が、①回避される、②無効となる、③ダメージを吸収される、のいずれかに終わったときは、オーバードライブゲージの増加量が通常より1減る。ただし、その行動が「つづけてください」選択時のものであれば、「やる気の値が6減少+オーバードライブゲージは変化なし」という結果になる
※ラグが黒魔法を2回連続で使用する場合、1回目の攻撃時ではやる気の値が変わらず、オーバードライブゲージも1増えるのみ(無効化またはダメージを吸収されたときは変化なし)
※メーガス三姉妹をもどすときには、マグおよび「戻す」を実行した召喚獣のやる気の値とオーバードライブゲージの残量が「自分が直前にとっていた行動の増加量」ぶん増える(マグが「戻す」を実行した場合は増加量が2倍になる)。また、同じバトル内で、もどしたメーガス三姉妹をふたたび召喚すると、マグのやる気の値とオーバードライブゲージの残量が「マグが直前にとっていた行動の増加量」ぶん増える

ドグ 何もしないケースが少ないので、やる気は減りにくいが、「デルタアタック」実行時をのぞくと、やる気やオーバードライブゲージの増加量は少なめ

選んだコマンド	行動内容	やる気	オーバードライブゲージ
おまかせします	戦う	+2	+2
	シュメルツェンド	+2	+1
	リフレク	+2	+2
つづけてください	前回と同じ行動	+4	+2〜3
	戦う	+2	+2
	シュメルツェンド	+2	+1
	何もしない	−6	±0
戦ってください	戦う	+3	+2
	シュメルツェンド	+4	+2
	何もしない	−5	±0
守ってください	戦う	+2	+2
	シュメルツェンド	+2	+2
	ケアル系の白魔法	+2	+1
	ヘイスト	+2	+1
	シェル	+2	+1
	プロテス	+2	+1
	バオール	+2	+1
	何もしない	−5	±0
力を合わせて!	デルタアタック	+10	±0
	何もしない	−10	±0

ラグ やる気やオーバードライブゲージの増加量はドグと同レベル。ただし、「戦う」実行時にやる気が増加する量は、マグやドグよりも多くなっている。

選んだコマンド	行動内容	やる気	オーバードライブゲージ
おまかせします	戦う	+3	+2
	リトルナーレ	+3	+1
	ラ系の黒魔法	+2	+2
	ガ系の黒魔法	+2	+2
	バイオ	+2	+2
	デス	+2	+2
	ドレイン	+1	±0
	フレア	+3	+3
	何もしない	−5	±0
つづけてください	前回と同じ行動	+4	+2〜3
	戦う	+3	+2
	リトルナーレ	+2	+1
	何もしない	−5	±0
戦ってください	戦う	+3	+2
	リトルナーレ	+4	+2
	何もしない	−5	±0
だいじょうぶですか	竜剣	+3	+3
	ドレイン	+3	+3
	アスピル	+3	+2
	何もしない	−1	±0
力を合わせて!	デルタアタック	+10	±0
	何もしない	−10	±0

総括 メーガス三姉妹を使いこなすコツ

メーガス三姉妹の行動はランダムで決まるとは
え、各行動を実行する条件や確率を知っていれ
、ターンをムダにすることは少なくなる。効率
いい戦いができるような指示の出しかたを、マ
、ドグ、ラグのそれぞれについて紹介していこ
。また、『そだてる』で上げておきたい能力値
ついても併記してあるので、参考にしてほしい。

⬅適当にコマンドを選んでいると、「なにもしない」が多発することになる。以下の解説をもとに戦おう。

マグの場合

何もしないことが多いので、
動する可能性が高い『戦って
ださい』を優先的に選ぼう。
方の回復が必要なら『みんな
助けて』を、戦闘不能状態の
除が必要なら『おまかせしま
』を選ぶといい。
マグはMPを大量に消費する
法を使うため、最大MPを『そ
てる』で上げたり、残りMPを
がんばってください』の『アス
ル』で回復させるのが有効だ。

とにかく行動させて、やる気の値を上
よう。マグが何らかの行動をとったあと
つづけてください』を選ぶといい。

ドグの場合

攻撃力を上げ、攻撃主体で戦わせる。『戦う』と『シュメルツェンド』のうち、使いたいほうの攻撃が出るまで『戦ってください』をくり返して、望む攻撃が出たら『つづけてください』で連発するのが基本。魔法が必要なら『おまかせします』を行なおう(理由は右記参照)。

なお、『守ってください』での補助や回復は、使う魔法が特定できないので実用性は低い。

⬆「シュメルツェンド」は威力が高く、敵に回避されないものの、攻撃後の待機時間が長い。「戦う」と使いわけること。

ラグの場合

『おまかせします』で攻撃をくり返す。このときは、マグがリフレク状態でなければ『リトルナーレ』を使い、リフレク状態なら『ファイガ』などの魔法を使うことが多い。魔法で攻撃したければ、ドグのターンで『おまかせします』を選び、マグをリフレク状態にしておこう。

また、ラグのMPが不足してきたら、『だいじょうぶですか』で敵からMPを吸収するといい。

⬆「リトルナーレ」を活用するなら、ユウナの運を上げ(ラグの運も上がる)、クリティカルヒットの確率を上げよう。

「デルタアタック」の使いどころ

メーガス三姉妹のオーバードライブ技「デルタアタック」は、全員のオーバードライブゲージが満タンになると使用できる。その威力は極めて高く、メーガス三姉妹の能力値をあまり上げていないときですら、敵に1万以上のダメージを与えることが可能だ。

ただし、ヴァルファーレやイフリートなどのオーバードライブ技とちがい、「デルタアタック」には防御力無視の能力がなく、対象の物理防御に応じてダメージ量が減ってしまう(プロテス状態や「かたい」特性は無視する)。敵の物理防御が高いときは、召喚前に敵をアーマーブレイク状態にしておくか、『デルタアタック』の使用自体をひかえたほうがいい。

なお、「デルタアタック」のダメージ量は、マグの攻撃力だけを基準にして決まる。「デルタアタック」を活用したければ、ユウナを成長させるか『そだてる』を使って、マグの攻撃力を上げておこう。

⬅物理防御が高いブラックエレメントと、物理防御が高くないモンスターに「デルタアタック」を使う。

⬅敵に与えるダメージ量に10倍以上の差が出てしまう。「デルタアタック」は相手を選んで使うこと。

解析限界突破⑥

一部のイベントの展開に影響を与えているのが、「好感度」という数値。その変動ルールと、展開の分岐条件を把握すれば、望みのキャラクターとの会話を楽しめるのだ。

好感度

好感度のシステム

本作には、実際の数値を画面上で確認することはできないが、「好感度」というものが用意されている。これは、ティーダ以外の仲間6人に個別に設定されている数値で、それぞれのキャラクターがティーダに対してどれだけ好感を持っているかを表す。好感度はさまざまな条件で変動していき、その高低によって、いくつかのイベントの展開が変化するのだ(→P.435)。

好感度が変動する条件をおおまかにわけると、バトル中でのティーダの行動による変動と、会話やイベントでの変動の2種類がある。シナリオが進むにつれて、意識しなくても好感度が上がるような仕組みになっているので、目的のイベント展開を見るためには、好感度の数値を意図的に調整する必要性が生まれてくるわけだ。

■好感度のおもな特徴

- ●ティーダ以外の仲間6人に個別に設定されている
- ●画面上では確認できない
- ●初期値はゼロで、マイナスにはならない
- ●特定の行動をとると変動する
- ●好感度の高低によって展開の変わるイベントがある

←何気ないひとことに対する返答で、好感度が大きく上昇する場合もある。

バトルでの好感度の変動

バトル中、誰かを助けるような行動をティーダが行なうと、そのキャラクターの好感度が上がる。逆に、相手を傷つける行動を行なえば、好感度は下がってしまう(右記参照)。いずれも実行できる回数に制限はなく、また、好感度を下げられるのはバトル中しかない。好感度の微調整をしたいときは、バトルで行なうといいだろう(→P.439)。

←ティーダがHPを回復させた相手は、好感度がアップする。「祈る」ならば、ふたりの好感度を同時に上げることが可能だ。

➡ダメージさえ与えなければ、ティーダが味方を攻撃しても好感度は変動しない

■バトル中に好感度が変動する行動と変動量

●HPを回復させる行動をとる……変動量:＋1

ティーダがHPを回復させたり戦闘不能状態を解除する(＝緑色の数字が表示される)と、相手の好感度が1上昇する。具体的には、「ケアル」「祈る」などのコマンドか、ポーションなどの回復系アイテムを使えばいいわけだ。なお、実際に回復した量は好感度の上昇に関係しない。つまり、たとえ相手のHPが満タンのときに回復させる行動を行なっても、好感度はちゃんと上がる。

●敵の攻撃から守る……変動量:＋1

ティーダが「かばう」や「鉄壁」を使用して、敵の攻撃から仲間をかばうと、かばった相手の好感度が1上昇する。

●ダメージを与える……変動量:－1

ティーダが仲間を攻撃してダメージを与えると、相手の好感度が1低下する。攻撃を回避されたり、ダメージ量がゼロだった(または吸収された)場合、好感度は変動しない。なお、ゾンビ状態の相手に対して「ケアル」などを行なうと、結果的にダメージを与えることになるため、好感度は下がってしまう。

会話やイベントでの好感度の変動

仲間に話しかける、会話中に特定の選択肢を選
特定のイベントを見る、などの行動によっても、
ャラクターの好感度は変動する。ただし、バトル
とはちがい、これらの行動で好感度が低下する
とはない。また、それぞれの行動は、基本的に1
ずつしか行なうことができないが、好感度の上
量は+2～+8と多めになっている。
次ページからは、好感度が上昇する会話やイベ
トを網羅したリストを掲載している。そこに記さ
たデータを参考にすれば、望みのキャラクター
好感度を集中的に上げることができるはずだ。

←マップ外へ歩いていく仲間を追って話しかけるには、心の準備とすばやい操作が必要だ。

ンナリオ進行上、らず行なわなければならない会話にて、好感度が上るケースもある。

■会話やイベントで好感度が変動する条件と変動量

●**最初に話しかける……変動量：+2または+4**
マップ移動後や会話終了後に移動可能となったとき、周囲にいる仲間のうち最初に◎ボタンで話しかけたキャラクターの好感度が上昇する。上がる量は、男性(ワッカ、キマリ、アーロン)だと2、女性(ユウナ、ルールー、リュック)だと4。場所によっては、仲間たちがマップ外へ歩いていくこともあるが、そのときも近寄って◎ボタンで話しかければ、たとえ返事をしてくれなくても好感度は上がる。なお、近づいただけで会話がはじまった場合は、話しかけたと見なされない。また、誰が上昇したかにかかわらず、この条件で好感度が上がるのは、基本的に各マップ1回きりだ。

●**特定の時期に話しかける……変動量：+2～+8**
決められた時期に話しかけると、そのキャラクターの好感度が上昇する。直後にちょっとした会話が展開されるケースが多い。なお、上記の「最初に話しかける」と同時に条件を満たすと、両方を合計したぶんだけ好感度が上がる。

●**特定の選択肢を選ぶ……変動量：+8**
会話中に出現する選択肢のなかには、それを選ぶと特定のキャラクターの好感度が上がるというものがある。基本的に、そのキャラクターが喜びそうな内容の選択肢が、好感度上昇につながると考えていい。

●**特定のイベントを見る……変動量：+4～+8**
いくつかのイベントは、それを見ることで、関連したキャラクターの好感度が上がるようになっている。

好感度が上昇する会話&イベントリスト

リストの見かた

①No.	③マップ名	④好感度上昇量 ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	⑤時期	⑥条件
②サルベージ船									
1	サルベージ船・甲板						4	始 移動可能になる 終 (好感度が上昇する条件を満たす)	謎の少女(リュック)に話しかける

❶No.……好感度が上昇する会話やイベントをシナリオ進行順に並べたときの通し番号。
❷地域・エリア名……会話やイベントが発生する地域もしくはエリアの名前。
❸マップ名……会話やイベントが発生するマップの名前。
❹好感度上昇量……条件を満たしたときに上がる、各キャラクターの好感度の量。
❺時期……好感度が上昇する条件を満たすことのできるシナリオ上の時期。記号の意味は以下のとおり。
始…条件を満たせるようになるタイミング。
終…条件を満たせなくなるタイミング。
❻条件……好感度が上昇する条件。

No.	マップ名	好感度上昇量 ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	時期	条件
サルベージ船									
1	サルベージ船・甲板						4	始 移動可能になる 終 （好感度が上昇する条件を満たす）	謎の少女（リュック）に話しかける
2	海底遺跡・内部						4	始 海底遺跡に到着する 終 遺跡の奥側の機械を起動する	謎の少女（リュック）に話しかける
3	海底遺跡・海中（帰還時）						4	始 海底遺跡を出る 終 マップ内からリュックがいなくなる	謎の少女（リュック）に話しかける（反応なし）
ビサイド島									
4	ビサイド村・民家（中央）		2					始 ビサイド村に到着する 終 （好感度が上昇する条件を満たす）	ワッカに話しかける
5	ビサイド寺院・大広間		2					始 民家（中央）で昼寝から目覚める 終 ワッカに近づいて会話がはじまる	ワッカに話しかける（反応なし） ※近づいて会話がはじまる直前に○ボタンを押す
6	ビサイド村・全景（夜）		2					始 夜になったあとで、移動可能になる 終 （好感度が上昇する条件を満たす）	ワッカに話しかける
7	ビサイド村・全景（夜）	8						始 夜になったあとで、移動可能になる 終 いずれかの選択肢を選ぶ	ユウナに近づいて会話後、ワッカとの会話中に出現する選択肢で「うん」を選ぶ
8	ビサイド島・浜辺～船着場	4	2	4	2			始 ビサイド村出発後、浜辺に到着する 終 リキ号に乗船して出航するシーンが終わる	話しかける（反応なし） ※最初のひとりのみ上昇
連絡船リキ号									
9	連絡船リキ号・甲板		2	4	2			始 移動可能になる 終 ワッカからユウナの話を聞く	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
10	連絡船リキ号・甲板		4					始 移動可能になる 終 船首にいる群衆に近づいてユウナのウワサ話を聞く	ワッカに話しかける
キーリカ島									
11	キーリカ寺院・参道			4	2			始 ユウナたちが石段をのぼっていく 終 対「シンのコケラ：グノウ」戦がはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
12	キーリカ寺院・大広間	4	2	4	2			始 大広間に入る 終 ワッカに話しかける	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
13	キーリカ寺院・控えの間		2	4	2			始 控えの間に入る 終 ワッカに話しかける	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
連絡船ウイノ号									
14	連絡船ウイノ号・甲板	4	2	4	2			始 客室で移動可能になる 終 「ジェクトシュート・チャレンジ」に挑戦後ユウナに近づいて会話がはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
15	連絡船ウイノ号・甲板	4						始 客室で移動可能になる 終 ルールーとワッカの会話（1回目）を聞く	ユウナとゴワーズの選手の会話を見る
16	連絡船ウイノ号・甲板	4						始 ユウナとゴワーズの選手の会話を見る 終 「ジェクトシュート・チャレンジ」に挑戦する	ユウナに話しかける
17	連絡船ウイノ号・甲板		4	4				始 客室で移動可能になる 終 「ジェクトシュート・チャレンジ」に成功する、または失敗後にユウナに近づいて会話がはじまる	ルールーとワッカの会話を4回目まで聞く ※ふたりとも上昇
18	連絡船ウイノ号・甲板		4					始 ルールーとワッカの会話（4回目）を聞く 終 「ジェクトシュート・チャレンジ」に成功する。または失敗後にユウナに近づいて会話がはじまる	ワッカに話しかける

マップ名	好感度上昇量 ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	時期	条件
カ								
ルカ港・5番ボート					2		始 アーロンがティーダに「シン」の正体を告げるシーンが終わる 終 マップ内からアーロンが立ち去る	アーロンに話しかける(反応なし
港町ルカ・町はずれ		2	4	2	2		始 ティーダとアーロンがユウナのガードになるシーンが終わる 終 ユウナに近づいて会話がはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
ヘン街道								
ミヘン街道・旅行公司			4				始 移動可能になる 終 旅行公司から外に出る	ルールーに話しかける
ノコ岩街道								
キノコ岩街道・司令部周辺	4	2	4	2	2		始 アーロンとキノックが再会するシーンが終わる 終 ミヘン・セッションが開始される	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
キノコ岩街道・アルベド兵器跡	4	2	4	2			始 ノーモアが立ち去る 終 アーロンに近づいて会話がはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
ョゼ								
ジョゼ街道			4				始 分かれ道での会話が終わる 終 ルールーがマップ内から立ち去る、または道を進んでアーロンに呼び止められる	ルールーに話しかける(反応なし) ※No 33を含めて最初のひとりのみ上昇
ジョゼ寺院・海の参道	4			2	2		始 海の参道に入る 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※No 32を含めて最初のひとりのみ上昇 ※キマリのみ、チョコボ騎兵隊に話しかける前まで
ジョゼ寺院・寺院前広場	4		4	2			始 寺院前広場に入る 終 寺院に近づいて雷キノコ岩が開くシーンになる	話しかける(反応なし) ※No 29と31を含めて最初のひとりのみ上昇
ジョゼ寺院・大広間			4	2	2		始 大広間に入る 終 大広間の中央へ近づいてイサールが登場する	話しかける(アーロン以外は反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
ジョゼ寺院・控えの間	4	2	4	2	2		始 控えの間に入る 終 ドナ登場後、控えの間から出ようとする	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
ジョゼ寺院・寺院前広場		2	4	2	2		始 翌朝、移動可能になる 終 僧官の間(左)で僧官に話しかけてユウナが目覚める	話しかける ※No 26と31を含めて最初のひとりのみ上昇
ジョゼ寺院・僧官の間(左)	4						始 翌朝 寺院前広場で移動可能になる 終 僧官に話しかけてユウナが目覚める	寝ているユウナに話しかける(反応なし)
ジョゼ寺院・寺院前広場	4						始 ジョゼ寺院を出発するイベントが終わる 終 ユウナがマップ内から立ち去る	ユウナに話しかける(反応なし) ※No 26と29を含めて最初のひとりのみ上昇
ジョゼ寺院・海の参道	4						始 翌朝、海の参道に入る 終 マップ内からユウナが立ち去る	話しかける(反応なし) ※No 25を含めて最初のひとりのみ上昇
ジョゼ街道	4	2	4	2			始 翌朝、分かれ道での会話が終わる 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※No 24を含めて最初のひとりのみ上昇
河								
幻光河・南岸シパーフ乗り場(入口)	4			2			始 南岸シパーフ乗り場(入口)に到着 終 シパーフに乗る	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
幻光河・南岸シパーフ乗り場(広場)					2		始 南岸シパーフ乗り場(入口)に到着 終 シパーフに乗る	アーロンに話しかける
幻光河・南岸シパーフ乗り場(待合所)		2	4				始 南岸シパーフ乗り場(入口)に到着 終 シパーフに乗る	話しかける ※最初のひとりのみ上昇

No.	マップ名	好感度上昇量 ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	時期	条件
幻光河									
37	幻光河・北岸シパーフ乗り場(待合所)		2	4	2			始 北岸シハーフ乗り場(待合室)に到着 終 北岸で倒れているリュックと話す	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
38	幻光河・北岸シパーフ乗り場(広場)					2		始 北岸シパーフ乗り場(待合室)に到着 終 北岸で倒れているリュックと話す	アーロンに話しかける
グアドサラム									
39	シーモアの屋敷・エントランス	4	2	4	2	2	4	始 シーモアの屋敷に入る 終 エントランスから出ようとする	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
40	シーモアの屋敷・大広間	4	2	4	2	2	4	始 大広間に入る 終 (好感度が上昇する条件を満たす)	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
41	グアドサラム・異界の門					2	4	始 アーロンやリュックとの会話が終わる 終 異界に入る	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
42	異界	4	2	4				始 異界に入る 終 ワッカに近づいてチャップの話を聞いたあと、ユウナに近づいて会話がはじまる	話しかける(ユウナは反応なし) ※最初のひとりのみ上昇 ※ユウナのみ、ワッカに近づく前まで
43	グアドサラム・全景	8					8	始 ユウナがシーモアの屋敷へ向かう 終 選択肢を選ぶ	分岐イベントA(→P 436)で、リュックとの 会話中に、「そうだな」を選ぶとユウナ「オレ リュックがいいな」を選ぶとリュックが上昇
44	グアドサラム・全景		2	4	2	2	4	始 ユウナがシーモアの屋敷へ向かい、ルールーかリュックとの会話が終わる 終 雷平原へつづく道を進んでシェリンダとの会話がはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
45	グアドサラム・全景				6			始 ユウナがシーモアの屋敷へ向かい、ルールーかリュックとの会話が終わる 終 雷平原へつづく道を進んでシェリンダとの会話がはじまる	ショップの入口に近づいてキマリと会話 する
46	グアドサラム・全景	8		8				始 ユウナがシーモアの屋敷へ向かい、ルールーかリュックとの会話が終わる 終 雷平原へつづく道を進んでシェリンダとの会話がはじまる	分岐イベントA(→P 436)で、ルールーとの会 話中に、「好きになったみたいだ」を選ぶとユウナ 「ルールーのことは?」を選ぶとルールーが上昇
47	異界			8				始 雷平原へ行けるようになる 終 盗まれた祈り子の洞窟での対ようじんぼう戦が終わる	ルールーに近づいて会話する
雷平原									
48	雷平原・旅行公司前	4	2	4	2	2	4	始 旅行公司前に到着する 終 旅行公司に入る、またはリュックがアーロンたちを5回引き止める	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
49	雷平原・旅行公司前						8	始 旅行公司前に到着する 終 リュックがアーロンたちを5回引き止める	アーロンがリュックの懇願を聞き入れる 前に、旅行公司に入る
50	雷平原・旅行公司	4	2	4	2	2	4	始 旅行公司に入る 終 旅行公司を出発する	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
51	雷平原・旅行公司						8	始 ユウナが奥の部屋に入る 終 ユウナを追って奥の部屋に行く	リュックに話しかける
52	雷平原・旅行公司					8		始 リュックに話しかけてリンが現れる 終 ユウナを追って奥の部屋に行く	リンに話しかけると出現する選択肢で、 「ちがうよ」を選ぶ
マカラーニャ									
53	マカラーニャの森・スフィアの泉					2		始 ノェクトのスフィアを見るシーンが終わる 終 マップ内からアーロンが立ち去る	アーロンに話しかける(反応なし)
54	マカラーニャ湖・旅行公司	4	2	4	2	2	4	始 旅行公司に入る 終 旅行公司前の道を進んでトワメルとの会話がはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇

マップ名	好感度上昇量 ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	時期	条件
カラーニャ								
マカラーニャ寺院・氷の参道(上部)		2	4	2			始 寺院に入ろうとしたリュックが僧官に止められそうになるシーンが終わる 終 マップ内からワッカが立ち去る	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
マカラーニャ寺院・僧官の間(右)		2	4				始 ノスカルのスフィアを見るシーンが終わる 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
マカラーニャ寺院・控えの間		2	4			4	始 控えの間に入る 終 中央へ進んでシーモアとの会話がはじまる	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
マカラーニャ湖・湖底	4	2	4	2	2	4	始 移動可能になる 終 リュックに話しかけて今後の相談をするシーンがはじまる	話しかける(ユウナのみ反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
マカラーニャ湖・湖底			8				始 移動可能になる 終 リュックに話しかけて今後の相談をするシーンがはじまる	ルールーに話しかけると出現する選択肢で、「たぶん」を選ぶ
マカラーニャ湖・湖底		8					始 今後の相談をするシーンが終わる 終 アーロンに話しかけたあとで、ほかの仲間のところにもどる	ワッカに話しかけると出現する選択肢で、「する」を選ぶ
マカラーニャ湖・湖底					2		始 今後の相談をするシーンが終わる 終 アーロンに話しかけたあとで、ほかの仲間のところにもどる	アーロンに2回話しかける
カネル島								
アルベドのホーム・入口			4	2			始 入口に到着する 終 中央付近に進む	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
アルベドのホーム・メイン通路		2	4	2	2		始 メイン通路に入る 終 ンドの館内放送が終わる	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
空艇								
飛空艇・ブリッジ		2	4		2	4	始 移動可能になる 終 リンが魔物の襲来を報告しにくる	話しかける ※No 78を含めて最初のひとりのみ上昇
飛空艇・通路(B3F)				2			始 移動可能になる 終 ユウナの居場所を発見する	キマリに話しかける ※No 81と83と88を含めて最初の1回のみ上昇
ラーニャ(対シーモア:異体戦後)								
マカラーニャの森・野営地(夜)		2	4		2	4	始 移動可能になる 終 聖なる泉でのイベントがはじまる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
マカラーニャの森・聖なる泉				2			始 移動可能になる 終 聖なる泉でのイベントがはじまる	キマリに話しかける
マカラーニャの森・平原への道	4					4	始 平原への道に入る 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
平原								
ナキ平原・中部	4	2	4	2	2	4	始 旅行公司に入る 終 橋周辺での対護法戦機戦が終わる	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
ゼト山								
ガガゼト山・山門	4	2	4	2	2	4	始 ケルクがユウナの入山を認めるシーンが終わる 終 登山道に入る	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
ガガゼト山・山頂付近	4	2	4	2	2	4	始 対聖地のガーディアン戦が終わる 終 マップ内からキャラクターが立ち去る、またはユウナのスフィアを拾う	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇

No.	マップ名	好感度上昇量 ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック	時期	条件
ザナルカンド遺跡									
72	ザナルカンド遺跡・周辺	4	2	4	2	2	4	始 思い出話を切り上げて出発する 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
73	ザナルカンド遺跡・フリーウェイ跡	4	2	4	2	2	4	始 中間地点付近でアーロンが「似たようなものだ」と言う 終 画面が切りかわる	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
エボン=ドーム									
74	エボン=ドーム・入口		2	4	2	2	4	始 入口に到着する 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
75	エボン=ドーム・祈り子の間			4				始 祈り子の間に入る 終 部屋の中央へ進む	ルールーに話しかける(反応なし)
76	エボン=ドーム・大広間			4	2	2	4	始 大広間に入る 終 ユウナレスカが登場して会話がはじまる	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
77	エボン=ドーム・大広間					2		始 奥天での対ユウナレスカ戦後、大広間にもどる 終 アーロンに呼び止められる	アーロンに話しかける(反応なし)
飛空艇(対ユウナレスカ戦後)									
78	飛空艇・ブリッジ		2	4		2	4	始 移動可能になる 終 聖ベベル宮でマイカが消滅する	話しかける ※No 64を含めて最初のひとりのみ上昇
79	飛空艇・キャビン	4			2			始 移動可能になる 終 (好感度が上昇する条件を満たす)	話しかける ※話しかけた人物のみ上昇
80	飛空艇・ブリッジ	4	2	4		2	4	始 聖ベベル宮でマイカが消滅する 終 飛空艇の行き先リストで「シン」を選択する	話しかける ※最初のひとりのみ上昇
81	飛空艇・通路(B3F)				2			始 聖ベベル宮でマイカが消滅する 終 飛空艇の行き先リストで「シン」を選択する	キマリに話しかける ※No 65と83と88を含めて最初の1回のみ上昇
82	飛空艇・ブリッジ		2	4		2	4	始 「シン」撃落後、移動可能になる 終 甲板でユウナに話しかける	話しかける ※No 87を含めて最初のひとりのみ上昇
83	飛空艇・通路(B3F)				2			始 「シン」撃落後、移動可能になる 終 甲板でユウナに話しかける	キマリに話しかける ※No 65と81と88を含めて最初の1回のみ上昇
84	飛空艇・甲板	4						始 「シン」撃落後 移動可能になる 終 (好感度が上昇する条件を満たす)	ユウナに話しかける
グアドサラム(飛空艇入手後)									
85	異界			8				始 盗まれた祈り子の洞窟での対ようじんぼう戦が終わる 終 「シン」の体内・悪夢の中心に到着する	ルールーに近づいて会話する
「シン」の体内									
86	「シン」の体内・飛空艇周辺	4	2	4	2	2	4	始 「シン」の体内に到着する 終 マップ内からキャラクターが立ち去る	話しかける(反応なし) ※最初のひとりのみ上昇
飛空艇(「シン」の体内に到着後)									
87	飛空艇・ブリッジ	4	2	4		2	4	始 「シン」の体内に到着する 終 「シン」の体内・悪夢の中心に到着する	話しかける ※No 82を含めて最初のひとりのみ上昇
88	飛空艇・通路(B3F)				2			始 「シン」の体内に到着する 終 「シン」の体内・悪夢の中心に到着する	キマリに話しかける ※No.65と81と83を含めて最初の1回のみ上昇

好感度による展開の分岐

各キャラクターの好感度の高さによって展開が
化する場面(＝分岐イベント)は、シナリオ中の4
のシーンと、ティーダのオーバードライブ技『エ
ス・オブ・ザ・ブリッツ』のボールを投げるシーン
合計5つ。各場面には、イベント中に登場する可
性のあるキャラクター(＝登場候補)が設定され
いる。分岐イベントの場面になると、登場候補
なかで好感度がトップのキャラクターが登場し、
ィーダと会話を行なったりするのだ。なお、好感
ップが複数いた場合は、右表の優先順位にし
がって、ひとりだけが選ばれる。

■分岐イベントの登場候補と優先順位

分岐イベント	登場候補(数字は優先順位)
Ⓐ (グアドサラムでの会話)	❶ルールー　❷リュック
Ⓑ (スノーバイクでの会話)	❶ルールー　❷リュック　❸アーロン　❹キマリ
Ⓒ (飛空艇からの飛び降り)	❶ユウナ　❷アーロン　❸キマリ　❹ワッカ　❺ルールー　❹リュック
Ⓓ (決戦前の呼びかけ)	❶ユウナ　❷アーロン　❸キマリ　❹ワッカ　❺ルールー　❻リュック
Ⓔ (エース・オブ・ザ・ブリッツ)	❶ユウナ　❷ルールー　❸リュック

分岐イベントに登場しやすいのは誰？

右表は、各分岐イベントがはじまる直前までに、会
話やイベントにおいて好感度をどれだけ上げられるか
を、キャラクターごとにまとめたもの。たとえば、会
話やイベントでルールーの好感度だけを集中的に上昇
させていけば、分岐イベントⒶ直前には80まで上げら
れるわけだ。これを見ると、ルールーの好感度がもっ
とも上がりやすいことがわかる。逆に、キマリとアー
ロンはなかなか上がらない。分岐イベントで彼らに登
場してほしいのなら、ほかのキャラクターの好感度を
上昇させないようにしておこう。

■会話やイベントで上昇する好感度の合計

タイミング	好感度の合計					
	ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック
Ⓐ直前まで	72	50	80	36	24	24
Ⓑ直前まで	100	58	112	50	42	64
Ⓒ直前まで	136	94	196	78	70	116
Ⓓ直前まで	140	96	200	78	72	120

分岐イベントⒶ グアドサラムでのふたりきりの会話の相手

異界からグアドサラムにもどり、ユウナがひとり
シーモアの屋敷へ向かったあとに、分岐イベン
が用意されている。右下図が、その分岐イベン
の基本的な流れだ。

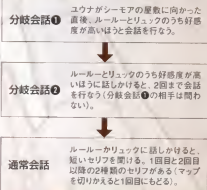
まず、ユウナと別れた直後に、ルールーとリュッ
のうち好感度の高いほうが、ユウナの結婚につ
てティーダと会話を行なう(分岐会話❶)。つづ
て、ティーダを操作できるようになってから、ル
ルーとリュックのうち好感度の高いほうに話し
けると、分岐会話❶を誰と行なったかに関係な
つづきにあたる話を2回にわけて聞けるのだ
岐会話❷)。好感度の低いほうに話しかけたり、
岐会話❷を2回とも終えたキャラクターに話し
けた場合は、通常会話になる。ただし、分岐会
❷が終わったあとは、話しかけるたびに好感度
チェックされるため、「好感度の高いほうに話し
けて分岐会話❷を聞く→バトルを行なって好感
の高低を逆転させる」という作業を行なえば、
者から分岐会話❷を2回ずつ聞くことも可能だ。
なお、この分岐イベント内では、好感度が上昇す
選択肢も出現する。次ページでは、選択肢も含
すべての会話内容を紹介しよう。

←雷平原へつづく道でシェリンダに会うと、この分岐イベントは終了してしまう。

■イベントの流れ

分岐会話❶	ユウナがシーモアの屋敷に向かった直後、ルールーとリュックのうち好感度が高いほうと会話を行なう。
↓	
分岐会話❷	ルールーとリュックのうち好感度が高いほうに話しかけると、2回まで会話を行なう(分岐会話❶の相手は問わない)。
↓	
通常会話	ルールーかリュックに話しかけると、短いセリフを聞ける。1回目と2回目以降の2種類のセリフがある(マップを切りかえると1回目にもどる)。

❶ルールー

分岐会話❶

ティーダ：あのさ。
ルールー：なに？
ティーダ：ユウナの結婚のこと、どう思った？
ルールー：旅を続けるなら、どちらでもよかったわ。
ティーダ：それだけ？　ユウナがシーモアを好きかどうか、とかは？
ルールー：人はいろんな理由で結婚するわ。
ティーダ：どういう意味？
ルールー：あの結婚には、そういう感情は必要ないってこと。「シン」を倒して、スピラの人たちを幸せにしたい。明るいニュースで、スピラの人たちを幸せにしたい。ユウナにとっては、どっちも同じなのよ。必要なのは自分の覚悟。覚悟があれば、感情はなんとかなるでしょ？
ティーダ：……そうかなぁ。よくわからないッス。

分岐会話❷（1回目）

ルールー：あのね……私だって、もし、ユウナが結婚するんだったら……。
ティーダ：あ、さっきの続き？
ルールー：そう。ユウナが結婚するなら、好きな相手としてほしいわよ。
ティーダ：だろ〜!!
ルールー：でも……ユウナが、好きな相手と結婚したいって言い出したら……私は反対するわ。
ティーダ：は？　言ってることムジュンしてるッスよ。
ルールー：わかってるわよ。

分岐会話❷（2回目）

ティーダ：あのさ。
ルールー：さっきの続きなら、もうやめて。
ティーダ：なんで？
ルールー：……悪かったわ。忘れてちょうだい。
ティーダ：ずるいよ……。
ルールー：理由は、いつかわかる。私は、その理由を言葉にしたくない。
（※ルールー、立ち去ろうとする）
ルールー：よけいなお世話かもしれないけど、ユウナを好きになっちゃダメよ。
【選択肢が出現】

「わかってる」を選ぶ

ルールー：……それなら、いいわ。

「好きになったみたいだ」を選ぶ

ルールー：そう……。でも……その気持ちは旅が終わるまで、大切にしまっておいてね
（※ユウナの好感度が8上昇）

「ルールーのことは？」を選ぶ

ルールー：そうね……選択肢のひとつにいれてあげてもいいわね。せいぜいがんばりなさい、少年。道はけわしいわよ。
（※ルールーの好感度が8上昇）

通常会話（1回目）

ルールー：ジスカル様のこと気になるわね……。シーモア老師は知っているのかしら……。

通常会話（2回目以降）

ルールー：グアドの問題はグアドが解決する……か。

●リュック

分岐会話❶

リュック：どーれ、つきあってやっか。
(※リュック、ティーダについていく)
リュック：ユウナ、結婚しないんでしょ?
ティーダ：そうみたいだな。
リュック：キミにもチャンスできたね。
【選択肢が出現】

「関係ないって」を選ぶ

リュック：……そうなのかぁ。誰かユウナと結婚して旅をやめさせればいいのになあ。
ティーダ：それ、マジ?
リュック：うん。
ティーダ：なんで?
リュック：旅は……大変だからね。旅が終わっても、そのあと「シン」と戦うんだよ。
ティーダ：そうみたいだけどさ、旅をやめろ、なんて言う男とユウナは結婚しないって。
リュック：そうなんだろうな、きっと。

「そうだな」を選ぶ

リュック：おお! 応援するぞぉ! で、旅なんかやめていっしょに静かに暮らしなよ。ね、ユウナにそう言いなよ。
ティーダ：それ、マジ?
リュック：うん。
ティーダ：なんで?
リュック：旅は……大変だからね。旅が終わっても、そのあと「シン」と戦うんだよ。
ティーダ：そうみたいだけどさ、旅をやめろ、なんて言う男とユウナは結婚しないって。
リュック：そうなんだろうな、きっと。
(※ユウナの好感度が8上昇)

「オレ リュックがいいな」を選ぶ

リュック：お!? あたし? ……へへへへへ。あはははは。
(※リュック、照れてティーダをたたく)
リュック：んじゃ!
(※リュック、下の道に飛び降りる)
リュック：フエキミ、モ!(うれしい、よ!)
(※リュックの好感度が8上昇)

分岐会話❷(1回目)

リュック：ね、キミは結婚とか考える?
ティーダ：いや、もう、ぜんぜん、まったく。
リュック：あたしは、よく考えるよ。
ティーダ：早くないか?
リュック：スピラじゃね、早い人はすっごく結婚早いよ。
ティーダ：オレたちくらいの歳で結婚するってこと?
リュック：うん。「シン」がいるでしょ? 魔物だって多いでしょ? いつ死んじゃうかわからないからね。だから、好きな人ができたらサッサと結婚しちゃう人、多いんだ。
ティーダ：そっか……。
リュック：あたしも、そうすると思うな。

分岐会話❷(2回目)

リュック：キミ、ひとりっ子?
ティーダ：うん。
リュック：あたしは、アニキがいるんだ。
ティーダ：はぁ……。
リュック：弟や妹もほしいんだけどね。
ティーダ：親にたのめば?
リュック：母さん、死んじゃったからね。機械が暴走してさぁ……。
ティーダ：そっか……。
リュック：あたしは結婚したら子供ガンガン生むんだ。で、兄弟がたっくさんいる家族をつくるの。どしたの?
ティーダ：将来のこと、そんなに考えてるの、すごいな。
リュック：ふつうだよ、これくらい。あ、そろそろユウナ戻ってるかもよ!

通常会話(1回目)

リュック：ここを出たら、次は通称【雷平原】なんだよね……。

通常会話(2回目以降)

リュック：雷はやだなあ……。

分岐イベントB マカラーニャ湖をスノーバイクで一緒に走る人物

マカラーニャ湖での対アルベドガンナー戦が終わると、スノーバイクでマカラーニャ寺院へ向かうことになる。このとき、ユウナとワッカをのぞいたキャラクターのなかで、もっとも好感度の高い人物がティーダと行動をともにするのだ。選ばれたのが女性なら一緒のスノーバイクに乗り、男性ならスノーバイクで併走することになる。

←男性が選ばれた場合は、スノーバイクに乗ーとき、ティーダがうなだれるシーンが追加される

①ルールー

ルールー：ワッカのこと……きらわないであげてね。
ティーダ：だいじょぶだって。
ルールー：……ありがとう。
（※間）
ティーダ：ルールーはリュックのことどう思う？
ルールー：私？ そうね……見ていて、あきないかな。
ティーダ：そんだけ？
ルールー：悪い子じゃないわ。それはわかる。
ティーダ：だろ～？ ワッカもさ、それはわかってると思うんだよな。
ルールー：……うん。
ティーダ：ワッカも頭カタイよな。エボンの教えって、そんなにきびしいのか？
ルールー：教えのせいだけじゃないわ。
ティーダ：え？
ルールー：あいつがアルベドをきらうのは、チャップのことがあったから。
ティーダ：あ、機械の武器、使ってたんだっけ。んで……やられたんだよな。みんな『シン』のせいか……。……くそオヤジ。
ルールー：なに？
ティーダ：ああ、こっちの話。あのさ、『シン』って、誰かが変身するものなのか？
ルールー：そんな話、聞いたことないけど……どうして？
ティーダ：なんとなく。
ルールー：『シン』は罰であると同時に私たちの罪が形になったもの。
ティーダ：んあ？ 結局、わかんないってことか。
ルールー：考える必要、あんまりないから。逃げるか、戦うか。選ぶだけで、せいいっぱいよ。あんまり深いことを考えない方がいいわ。
ティーダ：なんかさあ……いいのか？ それで。
ルールー：ふふ……。やっぱりあんた、ほんとに『シン』のない世界から来たんだね。

②リュック

ティーダ：バレちゃったな。
リュック：あはは……。すっごいきらわれ方だったよね。泣けてきちゃう……。
ティーダ：リュ、リュック!?
リュック：なんてね！ 平気平気！ いちいち気にしてらんないし！
（※間）
リュック：ねえ！ あたしとユウナ、似てる?
ティーダ：へ？
リュック：オヤジの妹が、ユウナのお母さんなんだよね。
ティーダ：んあ？ あれ？ じゃあ、ふたりはイトコってこと!?
リュック：そうそう。
ティーダ：そっか！ だからユウナのガードになったのか。
リュック：守りたいのは、ユウナだけじゃないよ。
ティーダ：へ?
リュック：あたしたちは、召喚士みんなを守りたいんだ 召喚士って……なんていうのかな……スピラの幸せのためのイケニエみたいに見えるんだ
ティーダ：どゆこと?
リュック：あ!
ティーダ：リュック?
リュック：なーに?
ティーダ：イケニエって?
リュック：……旅、つらいでしょ? いろんなことガマンしなくちゃ、だし。
ティーダ：あ、そーいうこと。でもさ、ユウナは、なにもかも覚悟してんだよな。だから、オレは、ちからいっぱい応援するッスよ。リュックもガードになったんだから、そうすんだろ?
リュック：……うん。
ティーダ：イケニエなんて言ったらユウナかわいそうッスよ。
（※リュック、ティーダに抱きつく）
ティーダ：リュ、リュック!?
リュック：……がんばろうね。

③アーロン

ティーダ：……いじわるだよな、あんた。
アーロン：なんだ？
ティーダ：おっさんと走っても楽しくない！
アーロン：ふん。間違いが起こらないようにな。
ティーダ：なんだよ、それ。
アーロン：話を複雑にするなということだ。うまく立ち回れなくなって……泣くぞ。
ティーダ：よけいなお世話だっつうの。
※間）
ティーダ：……あんたの言うとおりかもな。
アーロン：おまえの年頃で……。
ティーダ：ん？
アーロン：なにも間違いをおかさないのもつまらんがな。
ティーダ：……うう。どっちッスか！

④キマリ

ティーダ：えっとさ。うーん……。キマリはさ、リュックのことどう思ってんだ？
キマリ　：ロンゾはエボンの民。アルベドを好まない。
ティーダ：あー……そっか。
キマリ　：キマリはちがう。
ティーダ：え？
キマリ　：アルベドはアルベド。リュックはリュック。リュックはユウナを守ると言った。リュックはウソつきではない。キマリにはわかる。だから、仲間だ。
ティーダ：あのさ、あとでリュックにそう言っといてくんないか。あいつ、なんだかんだ言ってけっこう気にしてると思うしさ。
キマリ　：キマリは驚いている。
ティーダ：なんで？
キマリ　：おまえは優しい。
ティーダ：んなこと、真顔で言うなっての！

バトル中に好感度を下げる効率的な方法

分岐イベントで目的のキャラクターを登場させるには、好感度を調整する必要がある。好感度の調整はバトル中に行なうようにすれば、何度も実行できるし、上昇だけでなく低下させることも可能なので効率的だ。とくに、スフィアモニタの「魔物情報」での擬似バトルは、うってつけと言える。確実にバトルが行なえるほか、終了時にHPとMPが全回復するというメリットがあるからだ。

キャラクターの好感度を上げるのはそれほど難しくない（→P.428）。しかし、好感度を下げる（＝ティーダがそのキャラクターにダメージを与える）のは、ティーダの「戦う」を回避されてしまうケースが多いため、手間がかかる。好感度を下げたいときには、右記のコツを参考にしてほしい。

←ゾンビ状態になっている相手に対して、ティーダが「祈る」やポーションを使う方法もオススメ。

●ティーダの命中の値を上げる

「戦う」を回避されないためにも、ティーダの命中の値は高いほうがいい。スフィア盤で能力値を成長させるだけでなく、バトル中に「ねらう」を使って一時的に上昇させるのも有効だ。

●相手を睡眠状態にする

睡眠状態のキャラクターは攻撃を回避しない。そこで、「使う」でスリープパウダーを使用するなどの方法で、相手を睡眠状態にしてから「戦う」を行なえば、確実にダメージを与えられる。また、ミヘン街道・北端にあるスフィアモニタでフンゴオンゴと戦うのも効率的。敵に何かしらの行動を行なうと、睡眠効果を持つ全体攻撃「かふん」をカウンターで使ってくることがあるからだ。ただし、いずれの場合も、ティーダに「（完全）睡眠防御」がセットされた防具を装備させておくのを忘れずに。

●回避されない攻撃を行なう

黒魔法やアイテムによる攻撃は、回避されることがない。黒魔法のコマンドアビリティや「使う」を修得して、それらの攻撃を利用するのもいいだろう。

分岐イベントC 真っ先に飛空艇から『シン』へ飛び降りる人物

飛空艇での対『シンのみぎうで』戦が終わると、甲板から『シン』へ飛び降りる展開になる。このとき、好感度のもっとも高いキャラクターが、ティーダにひと声かけてから、最初に飛び降りるだ。ちなみに、それに対するティーダの反応「待てよ！　エースはオレだっつーの！」で共通。

❶ユウナ

❷アーロン

❸キマリ

❹ワッカ

❺ルールー

❻リュック

分岐イベントD 『シン』との決戦前にティーダへ声をかける人物

墜落した『シン』が動き出すのを飛空艇の甲板で見たあとは、ブリッジで今後の方針を話し合うことになる。その会話のなかで、「また甲板から飛び移ろう！」と言ったティーダに向けて、もっとも好感度の高いキャラクターが声をかけるのだ。それに対してティーダは照れたように頭をかく。

❶ユウナ

❷アーロン

❸キマリ

❹ワッカ

❺ルールー

❻リュック

分岐イベントⒺ『エース・オブ・ザ・ブリッツ』のアシスト役

ティーダのオーバードライブ技『エース・オブ・・ブリッツ』を実行すると、ティーダが空中へび上がった直後に、好感度のもっとも高い女性ャラクターがボールを投げてくれる（石化や戦不能状態の人物と、パーティーにいない人物は、場候補から除外）。登場候補がひとりもいなかたり、水中でバトルを行なっているときは、ボルはどこからともなく飛んでくる。

←パーティーに加わってさえいれば、バトルに参加していなくてもボールを投げてくれる。

❶ユウナ

←「はいっ」というかけ声と同時に、ボールを両手でトスする

❷ルールー

←すくい上げるようにボールを投げる。かけ声は「はいっ」。

❸リュック

←上手投げでボールを投げ上げつつ、「はいっ」と声をかける。

❹登場候補なし

←誰が投げるわけでもなく、ボールが飛んでくる。

総括　分岐イベントのすべての展開を見るために

『エース・オブ・ザ・ブリッツ』以外の分岐イベトは、それぞれ1回ずつしか行なわれない。そのため、すべての展開を見るには、分岐イベントの直前でセーブをしておき、「ひとつの展開を見る→リセット→プレイデータをロード→好感度を調整してから再度分岐イベントをはじめる」という手順をくり返すことが必要になってくる。

すべての展開を見たいのなら、右上の3ヵ条に沿ってプレイを進めていこう。分岐イベントで登場するキャラクターが決まる条件は、「登場候補のなかで好感度がもっとも高いかどうか」でしかない。たとえば、登場候補がふたりのとき、それぞれの好感度が100と99でも、100と1でも、登場するキャラクターは同じになる。また、好感度は上げるよりも下げるほうに手間取ってしまう。こういった理由から、やみくもに好感度を上げるよりも、全員の好感度を低く抑えておく（もしくは、つねに同じくらいにしておく）ほうが、

■分岐イベントの全展開を見るための3ヵ条

❶全キャラクターとも、好感度は極力上げない（または、同じくらいの高さにしておく）
❷好感度は必要なときにだけ上げる
❸好感度を上げたら、すぐに下げておく（または、ほかのキャラクターの好感度も同じくらい上げる）

調整しやすくなるわけだ。ティーダをHP回復役にしないこと（戦闘不能状態の解除でもHPが回復するので注意）、好感度が上がる会話やイベントをなるべく行なわないこと、の2点を実践すれば、好感度の上昇を抑えることができるだろう。

ちなみに、すべての展開ではなく、特定のキャラクターの展開のみを見たい場合は、バトル中にティーダをヘイスト状態にして、目的のキャラクターに『ケアル』やポーションを使いつづければいい。この方法を利用すれば、わずかな時間で好感度を上げることができるはずだ。

解析限界突破⑦ バトルボイス

バトル中のさまざまな局面でキャラクターがしゃべるセリフを「バトルボイス」と呼ぶ。ここでは、計700種類以上も存在するバトルボイスの全貌に迫ってみよう。

しゃべるタイミングと分類について

キャラクターがバトルボイス（以下、ボイス）をしゃべるタイミングは、全部で13種類（下表参照）。また、各タイミングでしゃべるボイスは、その性質や条件などによって、右下のような4つに分類できる。❶に分類されるボイスは何度でも聞けるが、❷❸❹に分類されるボイスは、ゲームを通じて1回ずつしか聞くチャンスがない。さらに、❹はしゃべる時期が限定されているため、しゃべらないままシナリオを進めてしまうと、二度と聞くことができなくなる。すべてのボイスを聞きたいのなら❷❸❹のボイスを聞きのがさないように注意。

なお、バトルボイスとは別に、チュートリアルバトルなどの特定のバトルにおいて、キャラクターが字幕表示とともにしゃべる特殊なボイスも存在する。それらの「字幕付きボイス」については、のちほど解説していく（→P.456）。

■ボイスをしゃべるタイミングと分類の対応

しゃべるタイミング	ボイスの分類			
	通常	コマンド限定	敵限定	時期限定
Ⓐバトル開始時	○	—	○	○
Ⓑメンバー交代時	○	—	○	○
Ⓒダメージ受け時	○	—	—	—
Ⓓ「戦う」実行時	○	—	—	—
Ⓔ「技」実行時	○	○	—	—
Ⓕ「特殊」実行時	○	○	—	—
Ⓖ「白魔法」実行時	—	○	—	—
Ⓗ「黒魔法」実行時	—	○	—	—
Ⓘ「召喚」実行時	○	○	—	—
Ⓙオーバードライブ技実行時	○	—	—	—
Ⓚ戦闘不能状態の解除時	—	—	—	○
Ⓛバトル勝利時	○	—	—	○
Ⓜ味方全滅時	—	—	—	○

■バトルボイスの分類

❶通常ボイス

条件を満たせば何度でもしゃべるボイス。各キャラクターにおいて、タイミングごとに複数種類が用意されており、条件を満たすと「ランダム選択（＝ランダムでひとつが選ばれるが、しゃべらないという選択肢が選ばれる場合もある）」が行なわれる。

❷コマンド限定ボイス

対応するキャラクターが「技」「特殊」「黒魔法」「白魔法」「召喚」の各コマンドを使ったときにしゃべるボイス。しゃべるのは一度のみ。

❸敵限定ボイス

バトル開始時やメンバー交代を行なったさい、対応するキャラクターが特定のモンスターと対峙した場合にしゃべるボイス。しゃべるのは一度のみ。

❹時期限定ボイス

シナリオ進行上の特定の時期（場所は問わない）にしゃべるボイス。しゃべるのは一度のみ。

バトルボイスをしゃべらないこともある

右表のような状況だと、基本的にすべてのボイスをしゃべらなくなる。会話形式のボイスは、セリフのあるキャラクター全員がしゃべれる状況のときにしか聞くことができないので注意しよう。また、右記以外に、「心理」という要素もボイスをしゃべるかどうかに影響してくる（くわしくは次ページ）。

■バトルボイスをしゃべらない状況

しゃべらないキャラクター	しゃべらない状況	しゃべらないボイス
参加メンバー全員	水中でのバトル中	すべて
	ボス敵とのバトル中、特定のイベントでのバトル中、モンスター訓練場でのバトル中、スフィアモニタでのバトル中	「戦う」実行時および「技」実行時の通常ボイス以外、すべて
該当するキャラクターのみ	バトルに参加していない	すべて
	戦闘不能、石化のいずれかの状態	
	沈黙、睡眠のいずれかの状態	メンバー交代時およびバトル勝利時のボイス以外、すべて
	バーサク、混乱のいずれかの状態	「戦う」実行時の通常ボイス以外、すべて

「心理」について

各キャラクターには、感情を表す「心理」というのが内部的に設定されている。心理には「ノーマル」「ネガティブ」「エキサイト」の3種類があり、ナリオの進行に沿って変化していく(下記参照)。全ボイスのうち、通常ボイスとコマンド限定ボイスには「どの心理のときだとしゃべるか」が設定されており、キャラクターの心理が合っている場合にしか、そのボイスをしゃべらないようになっているのだ。

⬅ティーダは心理がネガティブのときだと、「とんずら」を行なってもボイスをしゃべらない。

心理の種類 ※本書では、各心理状態を色で対応させている

種類	キャラクターの心理状態	対応色
ノーマル	通常の状態	
ネガティブ	悲観・落胆・意気消沈している状態	
エキサイト	憤怒・興奮・高揚している状態	

各キャラクターの心理の変化(P.448以降のバトルボイスリストに対応)

時期	キャラクターの心理 ティーダ	ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック
オープニング〜ザナルカンドで「シン」と接触するまで							
海の遺跡に漂着〜サルベージ船での「シン」の襲撃まで							※1
ビサイド島に漂着〜ポルト=キーリカに到着するまで							
対????(キマリ)戦のみ							
対「シン」(背ビレ)戦のみ							
ポルト=キーリカに到着〜ルカに到着するまで							
対「シンのコケラ:グノウ」戦のみ							
ルカに到着〜ミヘン街道に到着するまで							
ルカ=スタジアムでの対ヴィーヴル(A)戦のみ							
ルカ=スタジアムでの対ガルダ(A)戦のみ							
ミヘン街道に到着〜キノコ岩街道に到着するまで							
キノコ岩街道に到着〜ミヘン・セッション終了まで							
対「シンのコケラ:ギイ」戦のみ							
ミヘン・セッション終了〜幻光河の南岸でビラン&エンケと会話するまで							
幻光河の南岸でビラン&エンケと会話〜北岸に到着するまで							
幻光河の北岸に到着〜雷平原に到着するまで							
雷平原に到着〜雷平原の旅行公司に到着するまで							
雷平原の旅行公司に到着〜マカラーニャの森に到着するまで							
マカラーニャの森に到着〜マカラーニャ寺院に到着するまで							
対アルベドガンナー戦のみ							
マカラーニャ寺院に到着〜湖底で「シン」と接触するまで							
サヌビア砂漠に漂着〜アルベドのホームに到着するまで							
アルベドのホームに到着〜浄罪の路に入るまで							
浄罪の路に入る〜ナギ平原で平原を見渡すイベントまで							
ナギ平原で平原を見渡すイベント〜マイカ消滅イベントまで(※2)							
対護法戦機戦のみ							
対ようじんぼう戦のみ							
対ビラン=ロンゾ+エンケ=ロンゾ戦のみ							
対シーモア:終異体戦のみ							
対聖地のガーディアン戦のみ							
対魔天のガーディアン戦のみ							
対ユウナレスカ戦のみ							
マイカ消滅イベント〜飛空艇の行き先リストで『シン』を選択するまで							
飛空艇の行き先リストで「シン」を選択〜エンディングまで							

※1……基本的にバトルボイスはしゃべらない(味方に手榴弾を使うと、ダメージ受け時のボイスをしゃべることがある)
※2……心理が合っていても、一部のボイスはしゃべらない

ボイスをしゃべるタイミングと法則

バトル中、特定のタイミングになるたびに、キャラクターがボイスをしゃべるかどうか(しゃべる場合はその内容)が決定される。決定までの法則をタイミングごとに解説していこう。P.448からのバトルボイスリストを参照しながら読み進めてほしい。なお、これらの法則はあくまでも基本的なものなので、一部例外が生じる場合もある。

←バトル開始時とい
ル勝利時における法
則が、もっとも複雑
なっている。

Ⓐバトル開始時

ボイスの分類：通常・敵限定・時期限定

バトルがはじまった直後に、下図の法則でボイスをしゃべる。ただし、敵に先制攻撃された場合は、バトル開始時にしゃべることはない。なお、通常ボイスには「余裕」「危機」の2グループがあり、参加メンバー全体のHPの残り具合で、どちらが選ばれるか(もしくはしゃべらないか)が決まる

■バトル開始時にしゃべるボイスの決定法則

敵限定ボイスのチェック

下記の条件をすべて満たすボイスを探す
- ●エンカウントした敵に対応している
- ●しゃべったことがない
- ●セリフのあるキャラクターが、しゃべれる状況にある

- 見つかった → 見つかったボイスをしゃべる
- 見つからなかった → 確率による分岐
  - 2/3 → しゃべらない
  - 1/3 → 確率による分岐
    - 1/3 → 味方全体の残りHPの割合(※1)をチェック
    - 2/3 → 時期限定ボイスのチェック

時期限定ボイスのチェック

リスト(→P.452)の上から順に、下記の条件をすべて満たすボイスを探す
- ●しゃべる時期が合っている
- ●しゃべったことがない
- ●セリフのあるキャラクター全員が、しゃべれる状況にあり、なおかつHPが残り50%以上

- 見つかった → 見つかったボイスをしゃべる
- 見つからなかった → 味方全体の残りHPの割合(※1)をチェック

味方全体の残りHPの割合(※1)をチェック

- 70%より大きい → 通常ボイス(余裕)のチェック
- 40%以上70%以下 → しゃべらない
- 40%未満 → 通常ボイス(危機)のチェック

通常ボイス(余裕)のチェック

参加メンバーのなかからランダムでひとりを選び、下記の条件をすべて満たしているかチェック
- ●選ばれたキャラクターが、しゃべれる状況にあり、なおかつHPが残り50%以上
- ●選ばれたキャラクターの心理に対応するボイスがある

- 満たしている → 対応するボイスのなかから「ランダム選択(→P.442)」で選ばれたボイスをしゃべる
- 満たしていない → しゃべらない

通常ボイス(危機)のチェック

参加メンバーのなかからランダムでひとりを選び、下記の条件をすべて満たしているかチェック
- ●選ばれたキャラクターが、しゃべれる状況にある
- ●選ばれたキャラクターの心理に対応するボイスがある

- 満たしている → 対応するボイスのなかから「ランダム選択(→P.442)」で選ばれたボイスをしゃべる
- 満たしていない → しゃべらない

※1……味方全体の残りHPの割合＝参加メンバー全員の残りHPの合計÷参加メンバー全員の最大HPの合計×100(%)

ⓑメンバー交代時

ボイスの分類：通常・敵限定・時期限定

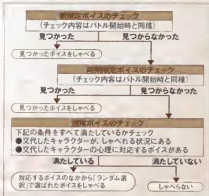
L1ボタンを押してメンバー交代を行なうと、バトルに参加してきたキャラクターが右記の法則でしゃべる。なお、敵限定ボイスについては、バトル開始時とメンバー交代時にしゃべるボイスの内容が共通で、一方のタイミングでしゃべったあとは、もう一方のタイミングで同じ敵と対峙して、ボイスをしゃべることはない。

←基本的に、バトル開始時の場合と同じような判定順番によって、しゃべるボイスが決定する。

■メンバー交代時にしゃべるボイスの決定法則

敵限定ボイスのチェック
（チェック内容はバトル開始時と同様）
- 見つかった → 見つかったボイスをしゃべる
- 見つからなかった ↓

時期限定ボイスのチェック
（チェック内容はバトル開始時と同様）
- 見つかった → 見つかったボイスをしゃべる
- 見つからなかった ↓

通常ボイスのチェック
下記の条件をすべて満たしているかチェック
●交代したキャラクターが、しゃべれる状況にある
●交代したキャラクターの心理に対応するボイスがある
- 満たしている → 対応するボイスのなかから「ランダム選択」で選ばれたボイスをしゃべる
- 満たしていない → しゃべらない

ⓒダメージ受け時

ボイスの分類：通常

ダメージを受けたキャラクターがしゃべれる状況で、なおかつ心理に対応する通常ボイスがあれば、「ランダム選択」で選ばれたものをしゃべる。味方からの攻撃でダメージを受けた場合でも、しゃべるようになっている。なお、攻撃自体を回避したり、無効化したときはしゃべらない。

ⓓ「戦う」実行時

ボイスの分類：通常

「戦う」実行時の通常ボイスは4つのグループに分かれており、どのボイスのグループが選ばれるかは、攻撃の結果によって右表のように決まる。「戦う」を行なったキャラクターがしゃべれる状況で、なおかつ選ばれたグループ内に心理に合ったボイスがあれば、対応するボイスのなかから「ランダム選択」で選ばれたものをしゃべるのだ。

■攻撃の結果とグループの対応

攻撃の結果	グループ
命中したが、HPをゼロにできなかった	ヒット
回避された	ミス
HPをゼロにした	トドメ
命中してHPをゼロにした結果、敵を全滅させた	全滅

※「即死攻撃」などのオートアビリティの効果で倒した場合は、HPをゼロにしているわけではないので、「トドメ」「全滅」には該当しない

ⓔ「技」実行時

ボイスの分類：通常・コマンド限定

「技」の各コマンドを使うと、右図のように、まずはコマンド限定ボイスのチェックが行なわれ、その後は上記のⓓ「戦う」実行時と同様のチェック（＝通常ボイスのチェック）に移る。ほかのタイミングとは異なり、コマンド限定ボイスと通常ボイスを連続でしゃべる可能性があるのが特徴。

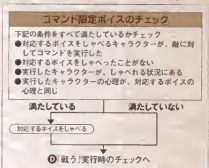
←"「スリプルアタック」はワッカ"というように、コマンド限定ボイスは、コマンドごとにしゃべるキャラクターが決められている。

■「技」実行時にしゃべるボイスの決定法則

コマンド限定ボイスのチェック
下記の条件をすべて満たしているかチェック
●対応するボイスをしゃべるキャラクターが、敵に対してコマンドを実行した
●対応するボイスをしゃべったことがない
●実行したキャラクターが、しゃべれる状況にある
●実行したキャラクターの心理が、対応するボイスの心理と同じ
- 満たしている → 対応するボイスをしゃべる ↓
- 満たしていない ↓

ⓓ「戦う」実行時のチェックへ

Ⓕ「特殊」実行時

ボイスの分類：通常・コマンド限定

『特殊』の各コマンドを使用すると、最初にコマンド限定ボイスのチェックが行なわれる。コマンド限定ボイスのしゃべる条件を満たしていなければ、つづいて通常ボイスのチェックに移るが、『特殊』コマンドのなかで通常ボイスがあるのは、ティーダの『とんずら』『挑発』、リュックの『使う』、全キャラクターの『おどす』のみ。そのほかのコマンドを使っても、コマンド限定ボイス以外をしゃべることはないのだ。

なお、リュックの『使う』の通常ボイスは、攻撃系と回復系のふたつのグループにわかれており、使用したアイテムの効果によって、どちらのグループから選ばれるかが決まる。

■「特殊」実行時にしゃべるボイスの決定法則

コマンド限定ボイスのチェック
（チェック内容は「技」実行時と同様）
満たしている → 対応するボイスをしゃべる
満たしていない ↓

通常ボイスのチェック
下記の条件をすべて満たしているかチェック
●通常ボイスがあるコマンド（本文参照）を実行した
●実行したキャラクターが、しゃべれる状況にある
●（リュックの「使う」のみ）リュックのHPが残り50%以上
●実行したキャラクターの心理に対応するボイスがある
満たしている → 対応するボイスのなかから「ランダム選択」で選ばれたボイスをしゃべる
満たしていない → しゃべらない

Ⓖ「白魔法」実行時、Ⓗ「黒魔法」実行時

ボイスの分類：コマンド限定

白魔法や黒魔法を使用すると、コマント限定ボイスのチェックが行なわれる。チェック内容は、Ⓔ「技」実行時のコマンド限定ボイスと同様だが、有利な効果を与える魔法は味方（全体魔法の場合は味方のみ）に、不利な効果を与える魔法は敵（全体魔法の場合は少なくとも敵1体）に効果を与えるときにしかしゃべらないようになっているので注意。ちなみに、もし対象がリフレク状態だった場合は、反射後に実際に効果を受けるのが敵か味方かで判断される。

Ⓘ「召喚」実行時

ボイスの分類：通常・コマンド限定

『召喚』を行なうと、呼び出した召喚獣へ話しかける内容のボイスをユウナがしゃべる。最初にコマンド限定ボイスのチェックが行なわれ、条件を満たすものがなければ通常ボイスのチェックへ移る、という判定順番はⒻ『特殊』実行時と同じ。ただし、呼び出した召喚獣に対応するコマンド限定ボイスをしゃべっていないあいだは、右図の条件を満たしても通常ボイスをしゃべらないようになっているので注意しよう。

なお、通常ボイスには「アニマ＆ようじんぼう専用」「アニマ＆ようじんぼう以外用」「共通」の3グループがあり、呼び出した召喚獣によって、どのグループから選ばれるかが決まる。

■「召喚」実行時にしゃべるボイスの決定法則

コマンド限定ボイスのチェック
（チェック内容は「技」実行時と同様）
満たしている → 対応するボイスをしゃべる
満たしていない ↓

通常ボイスのチェック
ユウナが下記の条件をすべて満たしているかチェック
●しゃべれる状況にある
●ユウナの心理に対応するボイスがある
●呼び出した召喚獣に対応するコマンド限定ボイスをすでにしゃべっている
満たしている → 対応するボイスのなかから「ランダム選択」で選ばれたボイスをしゃべる
満たしていない → しゃべらない

Ⓙオーバードライブ技実行時

ボイスの分類：通常

オーバードライブ技を使用したキャラクターがしゃべれる状況で、なおかつ心理に対応するボイスがあれば、そのなかから「ランダム選択」で選ばれたものをしゃべる。リュックだけはHPが残り50%以上でないとしゃべらないので注意。また、技の種類としゃべるボイスの種類に関連性はない。

Ⓚ戦闘不能状態の解除時

ボイスの分類：時期限定

戦闘不能状態が解除されると、そのキャラクター（場合によってはもうひとり）がしゃべる。リスト（→P.452）の上から順に「しゃべる時期が合っている」「しゃべったことがない」「セリフのあるキャラクター全員が、しゃべれる状況にある」のすべてを満たすボイスを探し、見つかればそれをしゃべるのだ。基本的に、解除を行なうキャラクターは誰でもかまわない（一部例外あり）。なお、ふたり以上同時に戦闘不能状態が解除された場合、しゃべるキャラクターはランダムで決定。

●バトル勝利時

ボイスの分類：通常・時期限定

バトルに勝利すると、下図の法則でボイスをしゃべる。判定順番としては、バトル開始時のものほぼ同じだ。なお、バトル勝利時の通常ボイスに「圧勝」「普通」「辛勝」の3グループがあり、ボイの内容のほか、しゃべる条件&しゃべるキャラターの選出方法が異なる。どのグループになるは、参加メンバー全体のHPの残り具合で決定。

⬅辛勝以外の通常ボイスをしゃべる場合は、そのキャラクターがアップになる。時期限定ボイスの場合は、バトル中の視点のままだ。

■バトル勝利時にしゃべるボイスの決定法則

※1……味方全体の残りHPの割合＝参加メンバー全員の残りHPの合計÷参加メンバー全員の最大HPの合計×100(％)

確率による分岐
- 2／3 → 時期限定ボイスのチェック
- 1／3 → 味方全体の残りHPの割合(※1)をチェック

時期限定ボイスのチェック

リスト(→P.452)の上から順に、下記の条件をすべて満たすボイスを探す
●しゃべる時期が合っている
●しゃべったことがない
●セリフのあるキャラクター全員が、しゃべれる状況にあり、なおかつHPが残り50％以上

- 見つかった → 見つかったボイスをしゃべる
- 見つからなかった → 味方全体の残りHPの割合(※1)をチェック

味方全体の残りHPの割合(※1)をチェック

- 70％より大きい → 確率による分岐（2／3 → 通常ボイス(圧勝)のチェック、1／3 → しゃべらない）
- 30％より大きく70％以下 → 確率による分岐（1／3 → 通常ボイス(普通)のチェック、2／3 → しゃべらない）
- 30％以下 → 確率による分岐（1／3 → 通常ボイス(辛勝)のチェック、2／3 → しゃべらない）

通常ボイス(圧勝)のチェック

敵を全滅させたキャラクター(敵が毒状態や死の宣告状態で倒れるか「自爆」などで自滅した場合は、残りHPのもっとも多いキャラクター)を選び、下記の条件をすべて満たしているかチェック
●選ばれたキャラクターが、しゃべれる状況にある
●選ばれたキャラクターの心理に対応するボイスがある

通常ボイス(普通)のチェック

参加キャラクターのなかからランダムでひとりを選び、下記の条件をすべて満たしているかチェック
●選ばれたキャラクターが、しゃべれる状況にあり、なおかつHPが残り50％以上
●選ばれたキャラクターの心理に対応するボイスがある

通常ボイス(辛勝)のチェック

参加キャラクターのなかからランダムでひとりを選び、下記の条件をすべて満たしているかチェック
●選ばれたキャラクターが、しゃべれる状況にある
●選ばれたキャラクターの心理に対応するボイスがある

- 満たしている → 対応するボイスのなかから「ランダム選択」で選ばれたボイスをしゃべる
- 満たしていない → しゃべらない

●味方全滅時

ボイスの分類：時期限定

全滅時にしゃべるのは、時期限定ボイスのみ。ずは、しゃべるキャラクターが右記の法則で選れる。つぎに、「しゃべる時期が合っている」「選れたキャラクターのセリフである」という条件ともに満たすボイスを、リスト(→P.452)の上ら順に探し、見つかったボイスをしゃべるのだ。

■味方全滅時にしゃべるキャラクターの選出法則

●最後に戦闘不能状態になったキャラクターが選ばれる
●ふたり以上が同時に戦闘不能状態になった場合は、直前に残りHPの割合がもっとも低かったキャラクターが選ばれる

バトルボイスリスト

リストの見かた

■通常ボイス

❶キャラクター		❸ボイス	❹心理
❷バトル開始時			
ティーダ	❺余裕	一気に決めてくぞ	

■コマンド限定ボイス

❻コマンド	❸ボイス	❹心理
「技」実行時		
スリプルアタック	ワッカ　：いい夢見ろよっ	

■敵限定ボイス

❼モンスター	❸ボイス
クリック	ティーダ：かんべんしてくれよ

■時期限定ボイス

❻開始時期	❷タイミング	❸ボイス	❽終了時期
ビサイド村を出発	バトル開始時	ティーダ　：4人いると気かラクだな	連絡船リキ号に乗船するまで
		ワッカ　：無理すんじゃねぇぞ！	キーリカ寺院到着まで

❶キャラクター……ボイスをしゃべるキャラクター。時期限定ボイスのなかで、メンバー交代時および戦闘不能状態の解除時にしゃべる会話形式のボイスについては、バトルに参加してきたキャラクターや戦闘不能状態が解除されたキャラクター以外の人物名をカッコでくくっている。しゃべる条件を満たしたときに、カッコ書きのキャラクターが参加メンバーにいれば、実際に会話が行なわれることになる。
❷タイミング……バトル中にボイスをしゃべるタイミング。
❸ボイス……実際にキャラクターがしゃべるセリフ。
❹心理……キャラクターがそのボイスをしゃべることができる心理状態。色が示す意味はP.443を参照。
❺グループ……条件によってボイスが区分されている場合のグループわけ。
❻コマンド……実行すると、キャラクターがボイスをしゃべるコマンド。
❼モンスター……対峙すると、キャラクターがボイスをしゃべるモンスター。
❻開始時期……シナリオ進行上、そのボイスをしゃべるようになる時期。
❻終了時期……シナリオ進行上、そのボイスをしゃべらなくなる時期。

■通常ボイス

キャラクター		ボイス	心理
バトル開始時			
ティーダ	余裕	一気に決めてくぞ	
		こりゃ楽勝だな	
		いっちょうやるぞぉ	
		速攻で終わりだ	
	危機	あきらめるな	
		まだやれるってんだ	
		逆転してやる	
		絶対勝つッス	
ユウナ	危機	みんな、がんばろう	
		あきらめないで	
		大丈夫、きっと勝てる	
		こんなところで終われない	
ワッカ	余裕	蹴散らしてやっか	
		しまっていくぜ	
		さーて、やったるかぁ	
		へっ、覚悟しな	
	危機	ハラくくるっきゃねぇな	
		こうなりゃヤケだっ	
		やるしかねぇよな	
		オレがどうにかしてやらぁ	

キャラクター		ボイス	心理
ルールー	危機	圧倒的に不利ってわけ？	
		どこまでしのげるか……	
		なりふりかまってられないわね	
		乗り切るしかないのよ	
アーロン	危機	ふっ……物語の終わりか？	
		さて、どう攻めるかな	
		ふっ、最悪の状況だな	
		切り抜けるぞ	
リュック	余裕	ガツっとやっちゃうよー	
		なんか燃えてきたー	
		こんなん楽勝でしょっ	
		よゆーで決めちゃうよー	
	危機	これ、ヤバくない？	
		大ピンチ	
		ね、逃げちゃおうか	
		撤退、きぼー	
メンバー交代時			
ティーダ		お待たせい	
		オレの出番だっ	
		終わらせてやる	
		まかしとけ	

ラクター	ボイス	心理
ウナ	がんばります	
	どうしよう……	
	負けないぞぉ	
	ユウナ、入ります！	
ッカ	まぁ見てろって	
	選手交代だ	
	しゃーねーなぁ	
	呼んだか？	
ールー	わたしがやるわ	
	さぁ、どうする？	
	さーて、どうしようかな	
	一気に決めましょう	
ーロン	……出番か	
	ふっ、しのいでやるさ	
	さて、片づけるか	
	やれやれ……	
ュック	まっかせなさい	
	しょーがないなぁ	
	いいとこ見せるよ	
	リュック出まーす	

メージ受け時

	ボイス	心理
ィーダ	んぐっ	
ウナ	あっ	
ッカ	のわっ	
ールー	うっ	
マリ	うぅっ	
ーロン	てっ	
ュック	きゃっ	
	きゃーっ！（※1）	

使う｜実行時

		ボイス	心理
ィーダ	ヒット	はっ	
	ミス	ああーっ	
	トドメ	おっし	
	全滅	ほれっ	
		とどめ	
		終わりっ	
ウナ	ヒット	はいっ	
	ミス	あっ	
ッカ	ヒット	っしゃあ	
	ミス	ちっ、ええい	
	トドメ	えいっし	
	全滅	ほらよ	
		消えろ	
		終了！	
ールー	ヒット	はいっ	
	ミス	ちっ	
	トドメ	よし	
	全滅	とどめ	
		お眠り	
		さよならね	
マリ	ヒット	えやぁっ	

……雷属性の魔法攻撃を受けたときのみ

キャラクター		ボイス	心理
アーロン	ヒット	ふんっ	
	ミス	ふん	
	トドメ	ふっ	
	全滅	じゃあな	
		終わりだ	
		そこまでだ	
リュック	ヒット	はいっ	
	ミス	あれ？	
	トドメ	うっし	
	全滅	さいならっ	
		終了	
		飛んでけ	

特殊｜実行時

		ボイス	心理
ティーダ	とんずら	つぎに会ったらたたきのめす	
		今回はカンベンしてやる	
		逃げるんじゃねぇからな	
	挑発	かかってきなさい！	
		おらおらおら	
		おまえだ、おまえ	
	おどす	動くんじゃねーよ	
		あせるなよ	
ユウナ	おどす	う、動かないで	
		止まれっ	
ワッカ	おどす	おーっと、動くな	
		待ったぁ	
ルールー	おどす	動いたら最後よ	
		止まりなさい	
キマリ	おどす	止まれ（※2）	
		動くな（※2）	
アーロン	おどす	無駄だ、動くな	
		じたばたするな	
リュック	使う（攻撃系）	とっておきのいっちゃうよ	
		もう、許してやんないから！	
		どっか飛んでっちゃえ！	
	使う（回復系）	はいっ！　これで元気でるよ！	
		みんなしゃきっとしゃきっと	
		ヘロヘロしているヒマないよー	
	おどす	はいっ、止まれ	
		動いたらひっどいよー	

召喚｜実行時

		ボイス	心理
ユウナ	アニマ&ようじんぼう専用	お願いします	
		決めてください	
	アニマ&ようじんぼう以外用	がんばって	
		お願い	
		負けないで	
	共通	なにもかも吹き飛ばして	
		みんなを守る力を貸して	

オーバードライブ技実行時

	ボイス	心理
ティーダ	とっておきを見せてやる	
	あやまっても遅ぇからな	
	派手なの一発ぶちかます	
	てめぇ、みじん切りだっ	

※2……ジョゼ街道でティーダに話しかけるイベント以降

キャラクター	ボイス	心理
ワッカ	もうカンベンしねぇぞ	
	こうなったらヤケクソだ	
	どうなっちまっても知らんぜー	
	うなれブリッツボール	
	特訓の成果を見やがれ	
ルールー	これで終わりよ	
	むくいを受けてもらおうかしら	
	限界越えてあげようか	
	最後まで耐えられる？	
キマリ	はぁぁぁー！	
	ふんんんんー！	
アーロン	消えろ、目障りだ	
	ザコが図に乗るな	
	哀れなやつだ	
	いまのうちに祈れ	
	ふっ、切り崩してやるさ	
リュック	いくよっ！ スペシャル必殺アイテム！	
	なにが起きても知んないからねー	
	リュック印のアイテムいくよー	
	まぁ見ててちょうだいな	
	うまくいったら、拍手よろしく！	
	こういうとき、コレが役に立つんだよねー	
	どーんと使ってみよっか	

バトル勝利時

キャラクター	状況	ボイス	心理
ティーダ	楽勝	余裕ッス	
		決まったっ	
		どーんなもんだい	
		どーッスか！	
	普通	楽勝ッスね	
		やーりぃ	
		ヌルいっつーの	
		こーんなもんッス	
	辛勝	ひゃーぁ	
		うひゃー	
		きっつぅー	
		だめかと思ったよー	
ユウナ	普通	ふぅ、よかった……	
		おつかれさまでした	
		ごくろうさまです	
		つぎもがんばろう	
	辛勝	あぶなかったなぁ	
		ダメかと思った	
		ふぅ……	
		いつでも笑顔で……と	
ワッカ	楽勝	こんなもんや	
		絶好調！	
		さっすが、オレ	
		どぉーよ	
	普通	ちょろいってんだ	
		試合終了	
		負ける気がしねぇな	
		楽勝ってやつだ	
	辛勝	なんとか……つう感じだな	
		ちょいとしんどかったな	
		あぶなかったぜ	
		つぎは楽にいきてぇよな	
ルールー	普通	勝っても油断は禁物	
		おつかれさま、と	
		さて、つぎね	
		楽でいいわね	
	辛勝	先が思いやられるわね	
		修行が足りない……かな	
		勝ちはしたけど……(ため息)	
		(ため息)……やっと終わった	
アーロン	楽勝	常にこうありたいものだな	
		先は長い……行くぞ	
	普通	ふっ	
		さて……行くか	
	辛勝	紙一重の勝利だな	
		……ふぅ	
		まぁ、よしとするか	
		やれやれ……だな	
リュック	楽勝	らっくしょーっすね	
		かるいかるい	
		どーっすか	
		へっへーん	
	普通	一件落着！	
		かんたんなもんだねー	
		チョイチョイってね	
		んじゃ、つぎいこっか	
	辛勝	きわどかったなぁ	
		ヤバかったよぉー	
		うう……きつかった	
		まだ、胸バクバクしてる	

■コマンド限定ボイス

コマンド	ボイス	心理
「技」実行時		
スリプルアタック	ワッカ ：いい夢見ろよっ	
サイレスアタック	ワッカ ：おとなしくしてろっ!	
ブラインアタック	ワッカ ：お先真っ暗ってやつだ	
スリプルバスター	ワッカ ：ずっと寝てやがれ	
サイレスバスター	ワッカ ：うるせぇからだまってろ	
ブラインバスター	ワッカ ：真っ暗闇でびびってろ	
ゾンビアタック	ワッカ ：ゲンナリさせてやるぜ	
ペナルティ3	ワッカ ：覚悟しな、ひでぇめにあわせたる	
ディレイアタック	ティーダ：テメェの出番はアトってことで	

コマンド	ボイス	心理
ィルイバスター	ティーダ：でしゃばんじゃねぇっての	
ワーブレイク	アーロン：……腑抜けに変えてやる	
ジックブレイク	アーロン：いつまで魔法に頼れるかな	
ーマーブレイク	アーロン：それで守りを固めたつもりか	
ンタルブレイク	アーロン：ふっ、そんなに魔法が怖いか	
特殊」実行時		
る	ユウナ　：癒しの光を……	
げます	ティーダ：パワー全開でいくッスよー	
らう	ワッカ　：気合入れていこうぜ	
運	リュック：これで、いいことあるぞー	
投げ	リュック：もったいないけど、やっちゃうよ!	
どす	アーロン：ふ……これはどうかな	
発	ティーダ：そこの!　オレが相手だっ!	
いろ	リュック：これで見逃してくださいっ	
白魔法」実行時		
アル	ユウナ　：静かなる癒しを	
アルラ	ユウナ　：暖かき癒しを	
アルガ	ユウナ　：輝ける癒しを	
ファイ	ユウナ　：耐火の守り、炎属性防御	
サンダ	ユウナ　：避雷の守り、雷属性防御	
ウォタ	ユウナ　：耐水の守り、水属性防御	
コルド	ユウナ　：避寒の守り、氷属性防御	
スナ	ユウナ　：浄化の光、異常回復	
イズ	ユウナ　：切なる癒しを	
レイズ	ユウナ　：大いなる癒しを	
レイズ	ユウナ　：約された癒しを	
イスト	ティーダ：速攻で倒してやる!	
イスガ	ティーダ：みんな、思いっきり速攻でいくぞっ!	
ロウ	ティーダ：あせってもいいことないって	
ロウガ	ティーダ：てめぇらそろってボサっとしてろ	
ェル	ユウナ　：守護の盾、魔法攻撃防御	
ロテス	ユウナ　：守護の鎧、物理攻撃防御	
フレク	ユウナ　：守護の鏡、魔法攻撃反射	
スペル	ユウナ　：浄化の光、魔力退散	
ジェネ	ユウナ　：満ちゆく癒しを	
ーリー	ユウナ　：未来に希望の光を……	

コマンド	ボイス	心理
「黒魔法」実行時		
ファイア	ルールー：燃え尽きろ	
サンダー	ルールー：電光石火	
ウォータ	ルールー：水の力を甘く見ないで	
ブリザド	ルールー：芯まで凍りなさい	
ファイラ	ルールー：炎よ、踊りなさい	
サンダラ	ルールー：引き裂け稲妻	
ウォタラ	ルールー：この水流はどうかしら	
ブリザラ	ルールー：凍てつく氷の刃よ	
ファイガ	ルールー：紅蓮の炎で灰におなり	
サンダガ	ルールー：天の光に砕け散れ	
ウォタガ	ルールー：なにもかも押し流してしまえ	
ブリザガ	ルールー：大気もろとも凍結させる	
バイオ	ルールー：猛毒にむしばまれるがいい	
グラビデ	ルールー：……命までは奪わないわ	
デス	ルールー：これでさよならね	
ドレイン	ルールー：体力あまってんじゃない?	
アスピル	ルールー：我が魔力の糧になれ	
フレア	ルールー：無属性魔法、フレア	
アルテマ	ルールー：味わうがいい、最大最強の黒魔法	
「召喚」実行時		
ヴァルファーレ	ユウナ　：お願い、力を貸して	
イフリート	ユウナ　：お願い、聞いてくれるかな	
イクシオン	ユウナ　：ユウナです……よろしく	
シヴァ	ユウナ　：力を貸してください	
バハムート	ユウナ　：すごい……	
ようじんぼう	ユウナ　：道を切り開いてください	
アニマ	ユウナ　：あなたの悲しみはわたしが受け止めます	
メーガス三姉妹	ユウナ　：みなさん、よろしくお願いします	

敵限定ボイス

モンスター	ボイス
リック	ティーダ：かんべんしてくれよ
ボテンダー?	リュック：わ、トゲトゲ痛そー
巨人	ワッカ　：出やがったな!　変な顔しやがってよ!
ー	ティーダ：何食ったらそんなに育つんだぁ?
ボテンダー	ティーダ：逃げんなよトゲトゲ野郎!
ートガーダー	ワッカ　：機械ヤロウがー!
ンドウォーム	ワッカ　：ウワサどおり、でけぇよな……
ートスカウター	ワッカ　：こいつぁオレがぶち壊すっ
ルボル	ルールー：ああ……不潔!
ースト	ユウナ　：異界に行けなかったのね
ーンベリ	ティーダ：な、なんか、すげぇイヤな予感

モンスター	ボイス
魔法機士	リュック：うわー、ガッチガチに固そう
マジックポット	ティーダ：なに隠れてんだよ、こら
ダークプリン	リュック：ひゃー、でっかい、ぼよんぼよんだぁ!
ベヒーモス	ワッカ　：まーた、ゴッツいのが出てきたなぁ、おい
アダマンタイマイ	ティーダ：こりゃ、岩っつうか岩石っつうか
バルバトゥース	ティーダ：うわ～
デビルモノリス	リュック：ホント、いろんなのがいるねぇ
ヴァルナ	リュック：……絶対冗談通じなそう
アルテマウェポン	リュック：ううー、逃げたほうが良くない?
オメガウェポン	ティーダ：ヤバそうッスよ!?
ネスラグ	リュック：見てろよー、でんでんむしっ!

■時期限定ボイス

開始時期	タイミング	ボイス	終了時期
ビサイド村を出発	バトル開始時	ティーダ ：4人いると気がラクだな	連絡船リキ号に乗船するまで
		ワッカ ：無理すんじゃねぇぞ! ティーダ ：もう、余裕ッス	キーリカ寺院到着まで
		ルールー：よそ見しないでよ ワッカ ：わかってるって	キーリカ寺院到着まで
		ティーダ ：キマリだっけ? なんか腹立つ ワッカ ：それよりも目の前の敵!	連絡船リキ号に乗船するまで
		ティーダ ：ユウナ! 召喚獣! ルールー：勝手なこと言うわね……	対「シンのコケラ：グノウ」戦まで
		ティーダ ：オレ、試合までもつのかなぁ	対「シンのコケラ：グノウ」戦まで
	メンバー交代時	ティーダ ：大物助っ人登場	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ティーダ ：入りまーす	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ルールー：あらあら……	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ユウナ ：ユウナ、入ります	連絡船ウイノ号に乗船するまで
	戦闘不能状態の解除時	ティーダ ：いてててて	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		(ワッカ) ：おまえ、慣れてないのか? ティーダ ：仕方ないだろ	連絡船リキ号に乗船するまで
		(ユウナ) ：大丈夫? ティーダ ：全然平気ッス	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		(ルールー)：面倒かけないで ティーダ ：んあぁ……ごめん	キーリカ寺院の石段を登るまで(※3)
		ワッカ ：どいつがやったんだぁ	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ワッカ ：たいしたことはねぇぞ	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ワッカ ：ありがとよ	連絡船ウイノ号に乗船するまで(※4)
		(ルールー)：なにやってんのよ ワッカ ：だってよ…… (ルールー)：また言い訳?	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		(ティーダ)：休んでれば? ユウナ ：ううん、平気	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		(ルールー)：あまり無理しないこと、いい? ユウナ ：うん	連絡船ウイノ号に乗船するまで
	バトル勝利時	ユウナ ：キミ、強いね ティーダ ：へへん	連絡船リキ号に乗船するまで
		ルールー：少しはやるようね ティーダ ：まだまだやるッスよ	キーリカ寺院の石段を登るまで
		ティーダ ：この剣いいなぁ ワッカ ：だろー?	連絡船リキ号に乗船するまで(※5)
	味方全滅時	ティーダ ：ウソだろ……	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ワッカ ：……チャップよぅ	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ルールー：島も出ていないのに……	連絡船リキ号に乗船するまで
		ユウナ ：父さん……	連絡船ウイノ号に乗船するまで
キーリカ島に到着	バトル開始時	ワッカ ：こりゃオレひとりで十分かもな	連絡船ウイノ号に乗船するまで(※6)
	メンバー交代時	ティーダ ：戦いのシロウト登場ッス (ワッカ) ：悪かったよ	対「シンのコケラ：グノウ」戦まで
	戦闘不能状態の解除時	ティーダ ：わりぃ	ミヘン街道・北端到着まで(※4)
		ワッカ ：すんません	ミヘン街道・北端到着まで
		ルールー：ふう……油断したわ	ミヘン街道・北端到着まで
		ユウナ ：ありがとう	ミヘン街道・北端到着まで(※4)
イフリートを入手	バトル開始時	ティーダ ：あ――っ	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ティーダ ：あ――っ ユウナ ：もっと叫んでもいいよ	連絡船ウイノ号に乗船するまで
		ワッカ ：試合近いんだから気ぃつけろよ	連絡船ウイノ号に乗船するまで
ミヘン街道に到着	バトル開始時	ティーダ ：おっさん、無理すんなよ アーロン：ふん	キノコ岩街道・司令部でキノックと会うまで
		ティーダ ：オレ、ガードになったからよろしくな	ミヘン街道・旅行公司到着まで
		ワッカ ：ルー、本気のオレを見とけよ ルールー：はいはい	ミヘン街道・北端到着まで
		ティーダ ：うっす	ミヘン街道・北端到着まで
		ユウナ ：アーロンさん、お願いします アーロン：ああ	キノコ岩街道・司令部でキノックと会うまで
		ユウナ ：ホントに疲れてない? ティーダ ：心配無用ッス	ミヘン街道・旅行公司到着まで
		ティーダ ：この街道さぁ、長くない?	ミヘン街道・北端到着まで
		ワッカ ：しまっていこーぜぇ	ミヘン街道・北端到着まで

※3……ルールーによって解除されたときのみ
※4……アーロンによって解除されたとき以外
※5……フラタニティを装備している必要はない
※6……バトル開始時、メンバー交代時のいずれかで言う

開始時期	タイミング	ボイス	終了時期
ヘン街道に 着	メンバー交代時	ティーダ：よろしく	ミヘン街道・北端到着まで
		ワッカ：さーて、どいつが相手だぁ?	ミヘン街道・北端到着まで
		ユウナ：はいっ	ミヘン街道・北端到着まで
		ティーダ：選手交代	ミヘン街道・北端到着まで
		ワッカ：ワッカ選手登場	ミヘン街道・北端到着まで
		ユウナ：お願いします	ミヘン街道・北端到着まで
	戦闘不能状態の解除時	ティーダ：なーんか調子出ないな	ミヘン街道・旅行公司到着まで
		ティーダ：ふっかぁーつ	ミヘン街道・北端到着まで
		ティーダまたはワッカ：…… (ルールー)：ほら、まだ疲れてる	ミヘン街道・旅行公司到着まで
		ワッカ：ありがとよー	ミヘン街道・北端到着まで(※4)
		(ルールー)：はりきりすぎじゃない? ワッカ：へん	ミヘン街道・北端到着まで
		(ワッカ)：少し休んどけよ ルールー：こっちのセリフ	ミヘン街道・旅行公司到着まで
		(ティーダ)：油断してんじゃないの? ユウナ：ごめんっ	ミヘン街道・旅行公司到着まで
		ユウナ：すみませーん	ミヘン街道・北端到着まで
		(ルールー)：大丈夫ですか? アーロン：カンが鈍ったな	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
		ティーダ：ここの敵、強いよなぁ	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
		(アーロン)：うしろに下がってろ ティーダ：余計なお世話だっつーの	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
		ワッカ：どいつがやったんだぁ (ルールー)：落ち着きなさいよ	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
	バトル勝利時	ティーダ：おっし、決まったッス ルールー：浮かれすぎね	ミヘン街道・北端到着まで
		ワッカ：どーよ? ルールー：調子に乗らないの	ミヘン街道・北端到着まで
	味方全滅時	ティーダ：……オレの物語	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
		ワッカ：……早すぎるって	ミヘン街道・北端到着まで
		アーロン：ジェクト……ブラスカ……	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
チョコボ ーター戦終了	バトル開始時	ワッカ：チョコボ乗りてぇ ルールー：歩くのも修行	ミヘン街道・北端到着まで(※7)
	バトル勝利時	ワッカ：やっぱりチョコボ乗りてぇー	ミヘン街道・北端到着まで(※7)
ノコ岩街道 到着	バトル開始時	ティーダ：討伐隊に負けらんないよな	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
		ワッカ：なんかイライラするぜ	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
		ワッカ：くそっ、すっきりしねぇぜ	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
	メンバー交代時	ワッカ：暴れてやる	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
	戦闘不能状態の解除時	ワッカ：つづきだ、つづき	キノコ岩街道・司令部周辺でキノックと会うまで
ヘン・セッ ョン終了	味方全滅時	ティーダ：……まだ終わりたくないんだ	マカラーニャ湖・湖底に落ちるまで
		ワッカ：……チャップよぅ、わりぃ	グアドサラム到着まで
		ユウナ：……「シン」を倒せないよ	グアドサラム到着まで
		ルールー：……こんなところで	マカラーニャ湖・湖底に落ちるまで
		アーロン：ぬかったか……	マカラーニャ湖・湖底に落ちるまで
ゼ街道に到着	バトル開始時	ワッカ：何匹でもきやがれ	グアドサラム到着まで
クシオンを 手	バトル開始時	ティーダ：またかよ ルールー：これも修行のうちよ	グアドサラム到着まで
		アーロン：昔より魔物が増えたな ワッカ：そ、そうなんですか?	グアドサラム到着まで
		ティーダ：また戦いの日々っすか……	幻光河・南岸でシパーフに乗るまで
		ティーダ：もっと休めばよかったな……	幻光河・南岸でシパーフに乗るまで
		ワッカ：へへへへー ティーダ：なに? ワッカ：河でよ、見せたいものがあるんだよな	幻光河・南岸で幻光花を見るまで
		ルールー：みんな!　気を引き締めて!	グアドサラム到着まで
		ユウナ：ここも魔物多いっすね ルールー：その言いかたやめなさい	グアドサラム到着まで
	メンバー交代時	ティーダ：へへん	グアドサラム到着まで
		ワッカ：ぐいぐい攻めようぜ	グアドサラム到着まで
		ユウナ：召喚士ユウナ、入りました	グアドサラム到着まで
		ルールー：魔法の力が必要ってわけね	グアドサラム到着まで
		アーロン：どれ……	グアドサラム到着まで
		ティーダ：これも修行ってか	グアドサラム到着まで
		ワッカ：出番だぜ	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで

……対チョコボイーター戦の勝敗や、チョコボに乗った経験の有無は問わない

開始時期	タイミング	ボイス	終了時期
イクシオンを入手	戦闘不能状態の解除時	ティーダ ：ども	グアドサラム到着まで(※4)
		ワッカ ：ありがとさん、と	グアドサラム到着まで(※4)
		ユウナ ：ふぅ……ごめんなさい	グアドサラム到着まで
		アーロン ：……ちっ	グアドサラム到着まで
		ティーダ ：助かったぁー	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで ※4
		ワッカ ：ほい、復活、と	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
		ユウナ ：ご迷惑おかけしましたー	グアドサラム到着まで
	味方全滅時	ティーダ ：まだ終われないのに	グアドサラム到着まで
		ワッカ ：……まじかよ	グアドサラム到着まで
		ユウナ ：母さん……	グアドサラム到着まで
		ルールー：チャップ……	グアドサラム到着まで
		アーロン ：しくじったか……	グアドサラム到着まで
幻光河でピラン&エンケと会話	メンバー交代時	ティーダ ：ふぅ……	雷平原・旅行公司到着まで
		ユウナ ：出番ですねー	グアドサラム到着まで
		アーロン ：死にたいのは、どいつだ	グアドサラム到着まで
		ワッカ ：さくさく行こうぜ	グアドサラム到着まで
	戦闘不能状態の解除時	ルールー：……不覚	雷平原・旅行公司到着まで
		アーロン ：ふっ……鈍ったな	雷平原・旅行公司到着まで
リュック加入	バトル開始時	ティーダ ：リュック、先輩を見習うように リュック ：……	グアドサラム到着まで
		ワッカ ：仲間増えたし、気分一新	グアドサラム到着まで
		リュック ：よろしく	グアドサラム到着まで(※6、※8
		リュック ：あれから強くなったぁ? ティーダ ：ま、見てなっ	グアドサラム到着まで(※6)
		リュック ：なんかわくわくしてきた ルールー：はいはい	グアドサラム到着まで
		リュック ：さーチャッチャッといくよ ワッカ ：おぅ、頼むぜ	マカラーニャ湖でユウナと別れるまで(※9)
	メンバー交代時	リュック ：じゃーん	グアドサラム到着まで
		リュック ：まっかせなさーい	グアドサラム到着まで
	戦闘不能状態の解除時	リュック ：あっちゃー、死ぬかと思った	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
		リュック ：平気、平気	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
雷平原に到着	バトル開始時	リュック ：雷、鳴りませんように	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
		ユウナ ：ふぅ…… ルールー：ユウナ、集中!	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
		リュック ：早くここから出ようよー	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
	メンバー交代時	ユウナ ：えっと……	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
	味方全滅時	リュック ：雷のせいだよ……	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
雷平原・旅行公司を出発	バトル開始時	ティーダ ：んあー ルールー：集中!	マカラーニャの森到着まで
		ユウナ ：…… アーロン ：ユウナ、考えごとはあとだ!	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
		ティーダ ：んあーっ	マカラーニャの森到着まで
	味方全滅時	ユウナ ：わたし、どうすれば……	雷平原でユウナが結婚を宣言するまで
雷平原でユウナが結婚を宣言	バトル開始時	ユウナ ：みんな……ごめんね	マカラーニャの森到着まで
		ルールー：みんな、戦闘に集中して	対アルベドガンナー戦まで
マカラーニャの森に到着	バトル開始時	ティーダ ：ガードは黙って戦うのみ リュック ：なにそれー	マカラーニャの森でバルテロと会うまで
		ティーダ ：ガードは黙って戦うのみ ワッカ ：なんだそれ?	マカラーニャの森でバルテロと会うまで
		ティーダ ：ガードは黙って戦うのみ ルールー：それ、なに?	マカラーニャの森でバルテロと会うまで
		ティーダ ：ザコはジャマすんなっつーの	対アルベドガンナー戦まで
	バトル勝利時	ティーダ ：もう、ウダウダ考えんの、やめた!	対アルベドガンナー戦まで
シヴァを入手	バトル開始時	ティーダ ：ジャマすんなぁ!	マカラーニャ湖・湖底に落ちるまで
		ワッカ ：に、逃げていいのかよ……	マカラーニャ湖・湖底に落ちるまで
		リュック ：んあー、どいてよー	マカラーニャ湖・湖底に落ちるまで
サヌビア砂漠でガードが全員合流	バトル開始時	ティーダ ：ラクな道、ないわけ? リュック ：文句言わないの	アルベドのホーム到着まで
		ワッカ ：けっ	アルベドのホーム到着まで
		ルールー：道はこれでいいの? リュック ：た、たぶんね	アルベドのホーム到着まで
	メンバー交代時	リュック ：まっかせなさい	アルベドのホーム到着まで

※8……ティーダが参加メンバーにいないときのみ
※9……グアドサラム到着から対スフィアマナージュ戦までのあいだをのぞく

開始時期	タイミング	ボイス	終了時期
サヌビア砂漠でガードが全員合流	味方全滅時	ティーダ ：……ユウナ	聖ベベル宮での結婚式終了まで
		ワッカ ：……ユウナ	聖ベベル宮での結婚式終了まで
		ルールー：……ユウナ	聖ベベル宮での結婚式終了まで
		リュック ：……ユウナん	聖ベベル宮での結婚式終了まで
アルベドのホームに到着	バトル開始時	リュック ：ユウナん待っててね	アルベドのホームでドナたちと会うまで
		ティーダ ：ひでぇよ、おまえら	アルベドのホームでドナたちと会うまで
	バトル勝利時	ティーダ ：ユウナ、どこだよ	アルベドのホームでドナたちと会うまで
		ティーダ ：ユウナのところへ! 早く!	アルベドのホームでドナたちと会うまで
聖ベベル宮に到着	バトル開始時	ティーダ ：シーモア! そこ動くなぁ!	聖ベベル宮での結婚式終了まで
		リュック ：ユウナん、いま行くよ!	聖ベベル宮での結婚式終了まで
		アーロン：いいか、雑兵(ぞうひょう)にはかまうな	聖ベベル宮での結婚式終了まで
		ティーダ ：中央突破だろ!	
浄罪の路内	バトル開始時	アーロン：悪趣味な処分だな	イサールとの召喚獣バトル開始まで
		ルールー：ガードがしっかりしないとね	イサールとの召喚獣バトル開始まで
グレート=ブリッジで全員合流	バトル開始時	ユウナ ：待ってて、キマリ!	対シーモア：異体戦まで
		ティーダ ：文句ねえよな、アーロン!	対シーモア：異体戦まで
		アーロン：フッ、俺もガードだ	
		ルールー：これで私たちも反逆者ね	対シーモア：異体戦まで
		ワッカ ：へっ! かまうもんかよ!	
		ワッカ ：寺院の手先に負けるかよ!	対シーモア：異体戦まで
		リュック ：オヤジみたいなこと言ってる～!	
ナギ平原に到着	バトル開始時	ティーダ ：誰も死なせねぇ……	対シーモア：終異体戦まで(※10)
		ティーダ ：蹴散らしてやるっ!	対シーモア：終異体戦まで(※10)
		ユウナ ：迷わないって、決めたんだ	対シーモア：終異体戦まで(※10)
		ワッカ ：進むっきゃねえんだよな	対シーモア：終異体戦まで(※10)
		ワッカ ：今度は引っ返せねえんだよ!	ガガゼト山到着まで(※10)
		リュック ：ど～すればいいんだろ……	対シーモア：終異体戦まで(※10)
		ルールー：先生、見ててください	ガガゼト山到着まで(※10)
		アーロン：ユウナ、いけるか	対シーモア：終異体戦まで(※10)
		ユウナ ：はい! 大丈夫です!	
		ユウナ ：父さんも、ここで戦ったんだ	ガガゼト山到着まで(※10)
		ワッカ ：おう! きっと見守ってるぜ!	
ガガゼト山に到着	バトル開始時	ユウナ ：父さん……力を貸して	『シン』の体内到着まで(※11)
		アーロン：10年前を思い出すな	対聖地のガーディアン戦まで
		ルールー：山そのものが、まるで試練ね	対聖地のガーディアン戦まで
		ティーダ ：リュック! 起え中止!	対聖地のガーディアン戦まで
		リュック ：わーかってるよ～!	
		ワッカ ：寒がるヒマもねえな!	対シーモア：終異体戦まで(※12)
		アーロン：凍え死ぬよりはよかろう	
		ティーダ ：頼むぜキマリ!	『シン』の体内到着まで(※11)
		キマリ ：……	
飛空艇入手	バトル開始時	ユウナ ：守られているだけじゃ、ダメだよね	『シン』の体内到着まで
		アーロン：好きなように戦ってみろ	『シン』の体内到着まで(※13)
		ユウナ ：はいっ! やってみます!	
		ティーダ ：ムリすんなよ、アーロン!	『シン』の体内到着まで
		アーロン：ふっ、余計な気をまわすな	
		ティーダ ：ユウナ、援護頼む!	『シン』の体内到着まで
		ユウナ ：了解っす!	
		ティーダ ：オレたちなら、やれるさ!	『シン』の体内到着まで
		ユウナ ：うん、そうだよね!	
		リュック ：チャッチャッとやっちゃおう!	『シン』の体内到着まで
		ワッカ ：おっ! 負けてらんねえな	
		ワッカ ：剛速球かましてやらぁ!	『シン』の体内到着まで
		ティーダ ：スピードなら負けねッスよ!	
		ワッカ ：反逆者様のお通りだぜぃ!	『シン』の体内到着まで
		ルールー：開き直ったわね	
		ルールー：さあ、どう料理してあげようか?	『シン』の体内到着まで
		リュック ：やっぱカッコイイよな～	
		リュック ：女子だけでやろっか!	『シン』の体内到着まで
		ルールー：おもしろそうじゃない	
		ユウナ ：じゃあ、やってみよう!	

※10……盗まれた祈り子の洞窟内をのぞく
※11……対シーモア：終異体戦から飛空艇入手までのあいだをのぞく
※12……ガガゼト山でのバトルのみ
※13……何度でも言う

「字幕付きボイス」について

ここまで紹介してきたバトルボイスとはちがって、字幕表示とともにキャラクターがしゃべる特殊なボイスを、「字幕付きボイス」と呼ぶ。これは、おもにチュートリアルバトルやボス敵とのバトルに用意されているほか、トリガーコマンドを使ったときなどにもしゃべることがある。

字幕付きボイスの特徴は右記のとおりだが、とくに注目したいのが©だ。通常のバトルボイスにおいては、複数のキャラクターにセリフがある場合、その全員がしゃべれる状態のときにしかボイスをしゃべらない。しかし、字幕付きボイスでは、しゃべれるキャラクターだけがボイスを発するようになっているのだ(一部例外あり)。

■字幕付きボイスの特徴

Ⓐ通常のバトルボイスとは、しゃべる条件が異なる(独自の条件を満たすとしゃべる)
Ⓑ同時に複数の条件を満たすと、そのすべてをしゃべる
©セリフのあるキャラクターがバトルに参加していない(戦闘不能状態や石化状態を含む)場合は、そのキャラクターのセリフのみが省略される

⬅トリガーコマンド「話す」を
なったときなどには、敵も字
付きボイスをしゃべる

字幕付きボイスリスト

リストの見かた

❶バトルの相手	❸字幕付きボイス	❹条件
ザナルカンド ❷		
コケラくず(緑)・1戦目	アーロン:ザコにかまう時間はない　突破するぞ	バトルがはじまる
コケラくず(緑)・2戦目	アーロン:すべて倒そうとは思うな　邪魔な奴だけ斬り捨てて走れ!	バトルがはじまる

❶バトルの相手……その字幕付きボイスをしゃべる可能性があるバトルの相手。
❷エリア……該当するバトルの相手が出現するエリア。
❸字幕付きボイス……キャラクターがしゃべるボイス。表記は、画面に表示される字幕に準拠している。
❹条件……その字幕付きボイスをしゃべる条件。「しゃべれない状態のキャラクターのセリフは省略される」という前提(上記©)の例外処理については、★マークをつけてある。

バトルの相手	字幕付きボイス	条件
ザナルカンド		
コケラくず(緑)・1戦目	アーロン:ザコにかまう時間はない　突破するぞ	バトルがはじまる
コケラくず(緑)・2戦目	アーロン:すべて倒そうとは思うな　邪魔な奴だけ斬り捨てて走れ!	バトルがはじまる
「シンのコケラ:エムズ」	ティーダ:好き勝手あばれやがって!	バトルがはじまる
「シンのコケラ:エムズ」	アーロン:まとめて　かたづけてやろう	アーロンにはじめてターンがまわってくる
コケラくず(緑)・3戦目	アーロン:ふん　手に負えんな　おい　あいつを落とすぞ ティーダ:なんで! アーロン:面白いものを見せてやる	アーロンに2回目のターンがまわってくる
コケラくず(緑)・3戦目	ティーダ:!	アーロンが上記のセリフを言う前に、ティーダに4回目のターンがまわってくる
海の遺跡		
クリック	ティーダ:味方!?　助かるッス!	[illegible]の少女がバトルに参加してくる
ビサイド島		
ディンゴ(チュートリアルバトル)	ワッカ:出やがったな――　いい練習台だ　その剣　ためしてみ	バトルがはじまる(フラタニティを装備しているときのみ)
ディンゴ(チュートリアルバトル)	ティーダ:楽勝ッスね ワッカ:ほ～!　やるねえ　あいつのスピードについてくか!　おまえ　ガードになれっかもな!	ディンゴを倒す
コンドル(チュートリアルバトル)	ワッカ:飛んでるヤツはオレにまかせな	コンドルが出現する
ウォータプリン(チュートリアルバトル)	ワッカ:ちょいと　めんどうなヤツが出てきたな ティーダ:へっ!　たいしたことねッスよ!	バトルがはじまる
ウォータプリン(チュートリアルバトル)	ワッカ:ほらな?　ヤツは魔法で倒したほうがいいんだ　なぐってダメな魔物は　苦手な属性の魔法で倒せばいい ティーダ:マホウ?　ゾクセイ? ワッカ:んじゃ　黒魔道士様に　手本を見せてもらおうか　ルー!　たのむ! ルールー:なにも知らないのね……　先が思いやられるわ　炎属性の魔物には　氷属性の魔法が　きくし……　逆に　氷属性の敵は　炎属性の魔法が弱点よ　わかった? ティーダ:炎と氷はいいけど　雷と水はどうなってんだよ? ルールー:雷属性と水属性の関係も　炎と氷と同じ　あいつは水属性の魔物だから　弱点は……わかるでしょう?	ティーダがはじめて「戦う」で攻撃する

バトルの相手	字幕付きボイス	条件
ォータプリン チュートリアルバトル)	ワッカ　：おいおいおい!?　敵を回復してとうするよ! ルールー：属性の選択を　まちがえると　こういうことも起こるわけ	ルールーが「ウォータ」で攻撃する(★ワッカはいなくてもセリフを言う)
	ルールー：今のは悪い見本　あいつは水属性だから　炎や氷は　ききづらいわ ワッカ　：もういいだろ　ルー　スパっと倒しちまおうぜ	ルールーが「ファイア」か「ブリザド」で攻撃する(倒せなかったとき　★ワッカはいなくてもセリフを言う)
ルダ(チュートリアル トル・1回目)	ティーダ：飛んでるヤツはワッカの担当だろ? ワッカ　：まあ　まちがっちゃねえけどよ……　せっかくだ!　召喚士様に　いいとこ見せてもらおうぜ!	バトルがはじまる
	ワッカ　：初の実戦ってやつだ　いっちょキメてくれ! ルールー：修行の成果　見せてちょうだい　がんばって! ユウナ　：はいっ!	メンバー交代でユウナがはじめてバトルに参加する
ルダ(チュートリアル トル・2回目)	ワッカ　：デカイのが再登場かよ　うっし!　今度はオレがキメる番だな　オレのワザで「暗闇」にしてやるっ!	バトルがはじまる(先発メンバーにワッカがいるとき)
	ティーダ：また　こいつかよ! ルールー：ワッカ　あんたの出番よ!	バトルがはじまる(先発メンバーにワッカがいないとき)
	ワッカ　：うっし!　今度はオレがキメる番だな　オレのワザで「暗闇」にしてやるっ!	メンバー交代でワッカがはじめてバトルに参加する
ィンゴ	ワッカ　：ちっ!　しとめそこなった!　オレの攻撃だと　一発じゃ倒せねぇな ルールー：あんたがやるだけムダ　あの子にまかせたら?	ワッカが攻撃する(倒せなかった&ルールーがいるとき　★ルールーがいないときは、「ワッカ：ちっ!　しとめそこなった!」のみ)
	ルールー：やっぱり私じゃムリかしら ワッカ　：らしくねえな　そいつは　オレらの相手じゃないだろ	ルールーが攻撃する(倒せなかったとき)
ンドル	ワッカ　：飛んでるヤツはオレがやる!　ムリすんな! ルールー：やめておきなさい　空の敵はワッカの担当よ	ティーダが攻撃する(倒せなかったとき)
	ルールー：ダメね　速すぎるわ ワッカ　：飛んでる敵の相手はオレだろ?　信用ねえなあ……	ルールーが攻撃する(倒せなかったとき)
ォータプリン	ワッカ　：そいつはルーにまかせとけ! ルールー：さっき教えたでしょう　そいつは魔法で倒したほうがいいの	ティーダが攻撃する(倒せなかったとき)
	ワッカ　：やっぱ　こいつはオレじゃ　時間かかかるな…… ルールー：私が　かたづけるわ　手を出さないで	ワッカが攻撃する(倒せなかったとき)
べて	ルールー：ザコはガードにまかせて　下がってて	ユウナが攻撃する(倒せなかったとき)
補船リキ号		
ン」(背ビレ)	ティータ：何匹出てくんだよ!? ユウナ　：これじゃ　きりがない…… ワッカ　：何匹わいてきやがるんだ!?	はじめてコケラくず(青)が追加される(リストの上から優先的に、ひとりのみが言う)
	ワッカ　：背ビレだ!　「シン」の背ビレを攻撃するんだ! ルールー：背ビレよ!　元を断たないと! ティーダ：あっ!　背ビレつふすのが先か!? ユウナ　：先に背ビレを止めなきゃ!	上記のセリフを誰かが言う(リストの上から優先的に、ひとりのみが言う／※1)
	モンスターは無限に出てきます　背ビレを攻撃してください	はじめてコケラくず(青)が追加される(キマリしかいなかったとき　字幕だけか表示される)
ーリカの森		
ルサム チュートリアルバトル)	ルールー：「キマリ!」「竜剣」を　ためしてみたら? ティーダ：なんだよ　「りゅうけん」って ルールー：本来は　敵を弱らせて　自分を回復するワザ　でもロンゾ族が使えは　魔物のワザを　自分のものにできる場合もある ティーダ：おっ　すごそう!	キマリにはじめてターンがまわってくる
ラービー	ワッカ　：飛んでるヤツはオレがやる!　ムリすんな!	ティーダが攻撃する(倒せなかったとき)
	ルールー：やめておきなさい　空の敵はワッカの担当よ	ティーダが攻撃する(倒せなかった&ワッカがいないとき)
	ルールー：ダメね　速すぎるわ ワッカ　：飛んでる敵の相手はオレだろ?　信用ねえなあ……	ルールーが攻撃する(倒せなかったとき)
ィノニクス	ワッカ　：オレの攻撃だと　一発じゃ倒せねぇな ルールー：あんたかやるだけムダ　あの子にまかせたら?	ワッカが攻撃する(倒せなかったとき)
	ルールー：やっぱり私じゃムリかしら ワッカ　：らしくねえな　そいつは　オレらの相手じゃないだろ	ルールーが攻撃する(倒せなかったとき)
エローエレメント	ワッカ　：ケッ!　ブッたたいても　きかねえってか! ルールー：ムダよ　そいつは魔法で倒すわ	ワッカが攻撃する(倒せなかったとき)
	ワッカ　：そいつはルーにまかせとけ!	ティーダが攻撃する(倒せなかったとき)
	ルールー：私が　かたづけるわ　手を出さないで	ティーダが攻撃する(倒せなかった&ワッカがいないとき)
べて	ルールー：ザコはガードにまかせて　下がってて	ユウナが攻撃する
ーリカ寺院		
ンのコケラ:グノウ」	ワッカ　：ボールじゃ　きかないってか!?　おい　魔法ならどうだ!	外殻を閉じている「シンのコケラ：グノウ」に、ワッカがはじめて「戦う」か「技」で攻撃する
	ティーダ：かってぇ!?　剣じゃ　きかねーよ!	外殻を閉じている「シンのコケラ：グノウ」に、ティーダがはじめて「戦う」か「技」で攻撃する
	ルールー：本体への魔法は　触手が吸収してしまうわ	グノウの触手が残っているときに、「シンのコケラ：グノウ」にはじめて魔法を使う
カ港		
ルベドポーター・1戦目	ティータ：うわっ!?　なんだこいつら!? ルールー：アルベド族が発掘した　いにしえの機械よ　だいじょうぶ　雷の魔法て倒せるわ	ティーダにはじめてターンがまわってくる
ルベドポーター・3戦目	ティーダ：うじゃうじゃ　しつこいっつうの!	アルベドポーター×2が追加出現する(1回目)
	ルールー：アルベドは本気のようね	アルベドポーター×2が追加出現する(2回目)

……ルールーのみ、コケラくず(青)が追加されたときに誰もセリフを言わなくても、このセリフを言う

バトルの相手	字幕付きボイス	条件
アルベドシューター	ティーダ：このクレーン　使えっかも!	バトルがはじまる
	ティーダ：なんだよ　動けっての! ルールー：動力が切れてるんじゃない?	ティーダがトリガーコマンド「クレーン」を使う (起動しない&★ルールーがいるとき)
	ティーダ：あ!　ルールー　雷の魔法だ!　電気流せば動くかも!	ティーダがトリガーコマンド「クレーン」を使う(3 回目以降&起動しない&ルールーがいるとき)
	ティーダ：動力が切れてんのか?	ティーダがトリガーコマンド「クレーン」を使う(1 ～2回目&起動しない&ルールーがいないとき)
	ティーダ：動力っつーことは……　そーだ　雷の魔法!	ティーダがトリガーコマンド「クレーン」を使う(3 回目以降&起動しない&ルールーがいないとき)
ミヘン街道		
ラルド (チュートリアルバトル)	ティーダ：ヘッ!　ニブそうなヤツ! アーロン：その分しぶとい　おまえは手を出すな ティーダ：なめんなよ　こんなの一撃だっ!	バトルがはじまる
	ティーダ：かってー!?	ティーダがはじめて「戦う」で攻撃する(倒せなかったとき)
	ワッカ　：やっぱ　アーロンさんは　すっげえぜ! ティーダ：ちぇっ　腕自慢かよ	バトルに勝利する
ラルド(南端のみ)、 ヴィーヴル	ルールー：アーロンさんにまかせなさい	ティーダかワッカが攻撃する(倒せなかったとき)
	アーロン：意地を張るな　俺にまかせておけ	ティーダかワッカが攻撃する(倒せなかったとき)
	ワッカ　：んな　かてえヤツは　アーロンさんにお願いしようぜ!	ティーダが攻撃する(倒せなかったとき)
	アーロン：そいつに魔法は効かん	ルールーが「黒魔法」で攻撃する(倒せなかったとき
	ワッカ　：やめとけよ　魔法のムダ撃ちじゃねえか	ルールーが「黒魔法」で攻撃する(倒せなか った&アーロンがいないとき)
	ルールー：この魔物　魔法が　効きづらいようね	ルールーが「黒魔法」で攻撃する(倒せなかったとき)
イフリート (召喚獣バトル)	ベルゲミーネ：召喚獣とどれだけ心を通じ合わせたか　見せてもらおう	バトルがはじまる
	ベルゲミーネ：未熟だな	召喚獣バトルに負ける
	ベルゲミーネ：そこまで　もう十分だ	召喚獣バトルに勝つ
チョコボイーター	アーロン：崖の下へ落とすつもりか…… ティーダ：どーするよ　後ろガケだぜ!? ワッカ　：やばいぞ!　後ろはガケだっ!	チョコボイーターの「ぶちかまし」を受けて、 ガケの手前まで押される(リストの上から 優先的に、ひとりのみが言う／※2、※3)
	アーロン：今だ!　一気に攻めて押し返す! ルールー：今のうちに攻撃して　押し返すのよ! ティーダ：今のうちにフクロダタキだ! ワッカ　：今のうちにやっちまえ!	チョコボイーターを転ばせる(リストの上か ら優先的に、ひとりのみが言う／※3)
キノコ岩街道		
「シンのコケラ:ギイ」・ 1戦目	ティーダ：あの腕　ジャマくせーな!	うでがあるときに、ティーダがはじめて「戦 う」か「技」で攻撃する(※4)
	ワッカ　：オレのシュートを止めた!?　いいウデしてるぜ!	うでがあるときに、ワッカがはじめて「戦う」 か「技」で攻撃する(※4)
	アーロン：腕の役目は防御というわけか	うでがあるときに、アーロンがはじめて「戦 う」か「技」で攻撃する(※4)
	ワッカ　：あそこならオレにまかせろ! ルールー：魔法で頭部をたたくわ! アーロン：しかけてくるな……　頭を攻めて止めろ! ティーダ：なんかヤバそうだぞ　頭たたいとこうぜ!	はじめて、あたまが「あやしい動き」をする (リストの上から優先的に、ひとりのみが言 う)
幻光河		
イクシオン (召喚獣バトル)	ベルゲミーネ：好きな召喚獣を呼ぶがいい	バトルがはじまる
	ベルゲミーネ：未熟だな	召喚獣バトルに負ける
	ベルゲミーネ：そこまで　もう十分だ	召喚獣バトルに勝つ
宝箱(チュートリアルバトル)	リュック：あ～!　宝箱だ～!　中身なんだろ～?	バトルがはじまる
バニップ (チュートリアルバトル)	リュック：あたし　怒ると　コワイんだからね～!　見てな～!　いま取ったアイテムで　ガスっとやっちゃうよ!	リュックがはじめてバニップから攻撃を受 ける
	ワッカ　：おまえ　なにやったんだぁ!? ティーダ：すっげえ威力だなあ! リュック：アイテム組み合わせて使うと　こーいうこともできちゃうわけ　ま　テキトーにやってんだけどね	リュックがひとりのときに「調合」でバニッ プを倒す
マカラーニャの森		
スフィアマナージュ	ルールー：弱点以外の魔法は　吸収されてしまうわ	弱点以外の属性の黒魔法で攻撃する
マカラーニャ湖		
アルベドガンナー	ワッカ　：ルー!　これで魔法が使えるぞ! リュック：ユウナ　これで魔法も召喚もできるよ!	アルベドシーラーを倒す(倒した人物が言 う／※3)
	ワッカ　：あっちの魔法も封印か　機械ってのはマヌケだぜ ティーダ：あっちの魔法も使えないのかぁ?	アルベドガンナーの「魔法ビーム」が不発に終わる(リ ストの上から優先的に、ひとりのみが言う／※3)
マカラーニャ寺院		
シーモア	ティーダ：最初っからおまえのこと　気にくわなかったんだよ シーモア：ほう　それはまことに申し訳ない ティーダ：なめんな!	ティーダがシーモアにトリガーコマンド「話 す」を使う
	ユウナ　：老師様が相手でも　わたし……戦います! シーモア：けっこう　そのひたむきなまなざし　実に美しい	ユウナがシーモアにトリガーコマンド「話 す」を使う
	ワッカ　：老師!　もうやめましょう! シーモア：………… ワッカ　：ちくしょう　どーなってんだよ……!	ワッカがシーモアにトリガーコマンド「話す」 を使う
	シーモア：私の闇を知るがいい……　出でよ　アニマ!	シーモアがアニマを召喚する

※2……誰もセリフを言わなかった場合は、そのあとでバトルに参加するときに言う
※3……誰が言ったかにかかわらず、いずれかひとつのセリフしか言わない
※4……うでがないときに誰かが「シンのコケラ:ギイ」本体に「戦う」か「技」でダメージを与えたあとは、セリフを言わなくなる

バトルの相手	字幕付きボイス	条件
ニマ	ティーダ：ユウナ！　新しい召喚獣だ！	アニマが出現する(それまでにシヴァを召喚していないとき)
	ユウナ　：祈り子様　力を貸して！	ユウナにはじめてターンがまわってくる(それまでにシヴァを召喚していないとき)
	シーモア：アニマを退けたその力　なんとしても手に入れよう	アニマを倒す
ヌビア砂漠		
ー・1戦目	ティーダ：うひゃ～……	バトルがはじまる
	アーロン：手助けしてやろうか	アーロンがバトルに参加してくる
	ルールー：だいじょうぶ？	ルールーがバトルに参加してくる
	ルールー：だいじょうぶ？ ティーダ：楽勝ッスね アーロン：さて……行くか	3人がそろう前にバトルに勝利する
ートガーダー・1戦目	リュック：あ　機械はあたしにまかせて！　パーツぶっこ抜いて　チョイチョイってやっつけちゃうから	バトルがはじまる
空艇		
フレイエ、 ンのみぎうで」、 ンのひだりうで」	ティーダ：おっさん　はなれてくれ！	ティーダがトリガーコマンド「はなれる」を使う
	ティーダ：おっさん　近づいてくれ！	ティーダがトリガーコマンド「近づく」を使う
	シド　　：少し待ってろ！	ティーダがトリガーコマンド「近づく」「はなれる」を使う
	リュック：トタギ　チョニワテセー！(おやじ　きょりあけてー！)	リュックがトリガーコマンド「はなれる」を使う
	リュック：コッソヒアルシモッセ！(もっとちかくによって！)	リュックがトリガーコマンド「近づく」を使う
	シド　　：ヌヨキヤッセノ！(すこしまってろ！)	リュックがトリガーコマンド「近づく」「はなれる」を使う
	シド　　：しっかりつかまってろよ！ シド　　：おちるんじゃねぇぜ!! シド　　：よし　つっこむぞ！	飛空艇が「近づく」「はなれる」を行なう(ランダムでひとつのみ言う。「よし　つっこむぞ！」は「近づく」を行なうときのみ)
フレイエ	シド　　：この距離なら　オレの判断でぶっぱなすぞ！	シドがはじめて「ミサイル」を行なう
	シド　　：弾切れ～!?　今日は　なんちゅう日だ！	シドが4回目の「ミサイル」を行なおうとする
悟の路		
ブシ	イサール：さあ　召喚獣で勝負だ！	バトルがはじまる
バサ	イサール：まだまだ！	バトルがはじまる
ルギ	イサール：引き下がるわけにはいかないっ！	バトルがはじまる
レート＝ブリッジ		
ーモア：異体	シーモア：そうか　おまえも死の安息がほしいか ティーダ：ごちゃごちゃ　うるせぇんだよ！	ティーダがシーモア：異体にトリガーコマンド「話す」を使う
	シーモア：よくぞ戻ったと言いたいが　私と行く気は　ないようだな ユウナ　：行くのは　あなたひとり　異界へ送ります！	ユウナがシーモア：異体にトリガーコマンド「話す」を使う
	アーロン：おまえが虫けらのように　殺したキノックは……　あれでも昔の友でな　かたきは取らせてもらう	アーロンがシーモア：異体にトリガーコマンド「話す」を使う
	シーモア：消え去れ！	シーモア：異体が「一撃の慈悲」を使う
ナギ平原、レミアム寺院		
喚獣 召喚獣バトル)	ベルゲミーネ：好きな召喚獣を呼ぶがいい	バトルがはじまる
	ベルゲミーネ：未熟だな	召喚獣バトルに負ける
	ベルゲミーネ：そこまで　もう十分だ	召喚獣バトルに勝つ
ガガゼト山		
ラン＝ロンゾ＋ ンケ＝ロンゾ	ビラン　：ビランが八つ裂きにしてくれよう！ エンケ　：ツノなし　ツノなし！	バトルがはじまる
	ビラン　：惜しかったな！	ビランがエンケをかばう
	エンケ　：キマリごときに　やらせるか！	エンケがビランをかばう
	ビラン　：キマリの力は　この程度か	ビランが「マイティガード」を使う
	エンケ　：弱いロンゾが調子に乗るな	エンケが「ホワイトウィンド」を使う
	ビラン　：はあああああっ！	エンケを倒したあと、はじめてビランにターンがまわる
	エンケ　：よくも大兄を！	ビランを倒したあと、はじめてエンケにターンがまわる
	ビラン　：キマリ＝ロンゾ　見事なり！	バトルに勝利する(ビランが「はあああああっ！」と言っていたとき)
	エンケ　：か　完敗だ……	バトルに勝利する(エンケが「よくも大兄を！」と言っていたとき)
	エンケ　：か　完敗だ…… ビラン　：キマリ＝ロンゾ　見事なり！	バトルに勝利する(上記ふたつのどちらにも該当しないとき)
ーモア：終異体	シーモア：スピラの悲しみを　いやしたくはないのか　滅びの力に身をゆだねれば　安らかに眠れるのだ ユウナ　：あなたは逃げているだけです！	ユウナがシーモア：終異体にトリガーコマンド「話す」を使う
	キマリ　：キマリはおまえを許さない！　ロンゾの怒りが宿った槍で打ち滅ぼす!!	キマリがシーモア：終異体にトリガーコマンド「話す」を使う
	シーモア：消え去れ！	シーモア：終異体が「一撃の慈悲」を使う
「シン」の体内		
ーモア：最終異体	シーモア：おまえのはしかる救いや希望は　スピラのどこにもありはしない！　永遠の安息を受け入れるがいい!!	シーモア：最終異体がはじめて「デスペル」を使う
	シーモア：すべてが私をこばむか　……それもよかろう	ユウナがはじめてアニマを召喚する
ラスカの究極召喚	ティーダ：絶対　負けねえ！	ティーダがブラスカの究極召喚にトリガーコマンド「話す」を使う(1回目)
	ティーダ：もう　あんたには負けねえ！	ティーダがブラスカの究極召喚にトリガーコマンド「話す」を使う(2回目)

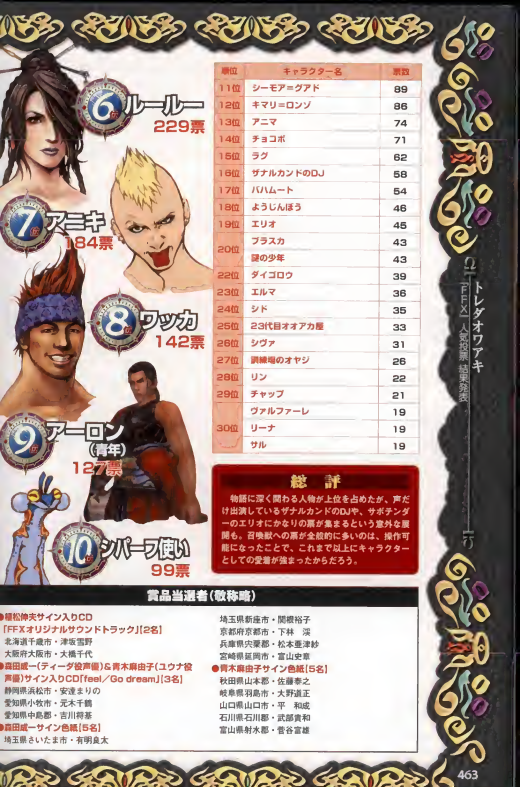
トレダオワアキ
FINAL FANTASY X ULTIMANIA OMEGA #5

『FFX』人気投票 結果発表

キャラクター編

「FFX SCENARIO ULTIMANIA」で募集したキャラクター人気投票の集計結果を発表！ 脇役たちの順位にも注目しよう。

メーカーより……………………………㈱スクウェア・エニックス 宣伝部・坂本幸一郎

アーロンが1位というのは予想どおりでしたが、青年アーロンも9位に入っているのを見て、改めて人気者ということを実感！ あの熱い生きざまに胸を打たれた人が多かったようですね。また、シバーフ使いがシーモアを抑えて10位とは驚きました。両方の声を演じられた諏訪部さんも複雑な気持ちなのではないでしょうか？ 個人的には、シドがもうちょっと上位にくると予想していましたが、シブいオヤジファンはかなりアーロンに流れてしまったようで、少し残念です。

順位	キャラクター名	票数
11位	シーモア=グアド	89
12位	キマリ=ロンゾ	86
13位	アニマ	74
14位	チョコボ	71
15位	ラグ	62
16位	ザナルカンドのDJ	58
17位	バハムート	54
18位	ようじんぼう	46
19位	エリオ	45
20位	ブラスカ	43
	謎の少年	43
22位	ダイゴロウ	39
23位	エルマ	36
24位	シド	35
25位	23代目オオアカ屋	33
26位	シヴァ	31
27位	訓練場のオヤジ	26
28位	リン	22
29位	チャップ	21
30位	ヴァルファーレ	19
	リーナ	19
	サル	19

総　評

物語に深く関わる人物が上位を占めたが、声だけ出演しているザナルカンドのDJや、サボテンダーのエリオにかなりの票が集まるという意外な展開も。召喚獣への票が全般的に多いのは、操作可能になったことで、これまで以上にキャラクターとしての愛着が強まったからだろう。

賞品当選者(敬称略)

●植松伸夫サイン入りCD「FFXオリジナルサウンドトラック」【2名】
北海道千歳市・津坂雪野
大阪府大阪市・大橋千代

●森田成一(ティーダ役声優)&青木麻由子(ユウナ役声優)サイン入りCD「feel／Go dream」【3名】
静岡県浜松市・安達まりの
愛知県小牧市・元木千鶴
愛知県中島郡・吉川将基

●森田成一サイン色紙【5名】
埼玉県さいたま市・有明良太
埼玉県新座市・関根裕子
京都府京都市・下林　渓
兵庫県宍粟郡・松本亜津紗
宮崎県延岡市・富山史章

●青木麻由子サイン色紙【5名】
秋田県山本郡・佐藤泰之
岐阜県羽島市・大野道正
山口県山口市・平　和成
石川県石川郡・武部貴和
富山県射水郡・菅谷富雄

『FFX』人気投票 結果発表

モンスター編

「FFX BATTLE ULTIMANIA」での人気投票はモンスターが対象。票が大きく割れた激戦を勝ち抜いたのは……？

メーカーより……………………㈱スクウェア・エニックス　宣伝部・坂本幸一郎

1位のすべてを超えし者は倒すのに苦労するせいか、ユーザーのみなさんの印象も深かったようですね。すべてを超えし者でも満足できなかったという人は、ぜひインターナショナル版に追加されたデア・リヒターと戦ってみてください。その強さといったら……。別な意味で倒すのに苦労するのは8位のマジックポット。ある方法で倒せるので、見返りはありませんが挑戦してみては？

順位	モンスター名	票数
11位	シーモア：最終異体	162
12位	アニマ	153
13位	シーモア	145
14位	ネスラグ	143
15位	マスタートンベリ	109
16位	キングベヒーモス	104
17位	ようじんぼう	97
18位	ブラキオレイドス	95
19位	ドン・トンベリ	90
20位	聖地のガーディアン	82
21位	???? (キマリ)	74
22位	エフレイエ	66
23位	クァール	65
24位	アルテマバスター	61
25位	「シン」(頭部)	60
26位	シーモア：終異体	56
27位	コケラくず (緑)	55
28位	ピラニア	52
29位	「シンのコケラ：エムズ」	50
30位	ヴァルナ	46

総　評

すべてを超えし者は、人気投票でもすべてを超えた。上位は、ボス敵や定番モンスターが占めており、サボテンダーに至っては同系統のモンスターすべてがベスト10に入っている。そのほか、ザコ中のザコであるコケラくず (緑) やピラニアがランクインしているのも興味深い。

賞品当選者(敬称略)

植松伸夫サイン入りCD「FFXオリジナルサウンドトラック」【2名】
北海道河東郡・羽山紘二
広島県呉市・末永直希

森田成一(ティーダ役声優)＆青木麻由子(ユウナ役声優)サイン入りCD「feel／Go dream」【3名】
北海道釧路市・平船佑季
神奈川県相模原市・宇都　薫
石川県石川郡・橋爪　舞

森田成一サイン入り「FFXポストカードブック」【5名】
埼玉県狭山市・小原さおり
神奈川県平塚市・須田　洵
山梨県南巨摩郡・外崎玲子
大阪府岸和田市・川上恵子
山口県徳山市・重國善佐彦

●青木麻由子サイン入り「FFXポストカードブック」【5名】
宮城県仙台市・加藤拓也
千葉県千葉市・堀　友美
奈良県香芝市・藤井恵美
大分県大分市・幸野　豊
福岡県福岡市・田中純一

SECRET Ω

「FFX」に残された、究極のシークレットを紹介しよう。本書にとどまろうとする強い想いにささえられた、41(しびと)の秘密をご覧いただきたい。

バトル編 BATTLE No.01-22

01 ビランとエンケの能力値決定法則

ガガゼト山で戦うビラン=ロンゾとエンケ=ロンゾは、いくつかの能力値が固定されていない。彼らの最大HP、攻撃力、魔力、すばやさは、キマリの能力値を基準にして算出されるのだ。ここでは、それらの算出方法を紹介しよう。なお、計算に使われるキマリの能力値は、バトルが開始された時点でのもの(『HP+○%』の効果も影響する)。

←キマリの強さによって変動する能力値は、4種類のみ。それ以外の能力値や戦利品などは、すべて変化しない。

Ⓐ最大HP

キマリの攻撃力と魔力で決定。それらが高いほど、ビランとエンケの最大HPも高くなる。具体的な計算式は下記のとおり。なお、最大HPの高さにかかわらず、オーバーキルHPは固定となっている。

■最大HPの計算式

キマリの攻撃力の3乗=A
キマリの魔力の3乗=B
(A+B)÷2×16÷15=C
(C÷32+30)×586÷730=D
●ビランの最大HP=D×8
●エンケの最大HP=D×6
※計算の途中で端数が出た場合は、そのたびに切り捨て

例:キマリの攻撃力が35、魔力が25の場合
キマリの攻撃力(35)の3乗=42875
キマリの魔力(25)の3乗=15625
(42875+15625)÷2×16÷15=31200
(31200÷32+30)×586÷730=806
●ビランの最大HP=6448(806×8)
●エンケの最大HP=4836(806×6)

Ⓑすばやさ

キマリのすばやさで決定。それぞれ、以下のような計算式によって導き出される。

■すばやさの計算式

●ビランのすばやさ=キマリのすばやさ-4
●エンケのすばやさ=キマリのすばやさ-8
※計算結果がゼロ以下の場合は1になる

Ⓒ攻撃力と魔力

バトル開始時のキマリの残りHPで決定。各能力値は12段階にわかれており、下記の計算式で導き出された「基準値」によって、対応する数値が選ばれる。たとえば、キマリの残りHPが2344の場合、基準値は8なので、ビランは攻撃力23&魔力9、エンケは攻撃力11&魔力19になるのだ。

←キマリのHPを減らさせてからバトルに突入すると、ビランたちの攻撃で受けるダメージは微々たるものに

■基準値の計算式

基準値=(キマリの残りHP-644)÷200
※端数は切り捨て

■ビランの能力値と基準値の対応

基準値	攻撃力	魔力
0	11	4
1	12	4
2	13	4
3	15	5
4	17	6
5	19	7
6	21	8
7	22	8
8	23	9
9	24	10
10	25	10
11以上	27	11

■エンケの能力値と基準値の対応

基準値	攻撃力	魔力
0	5	8
1	6	8
2	6	9
3	7	10
4	8	12
5	9	14
6	10	16
7	11	17
8	11	19
9	12	20
10	12	21
11以上	13	22

02 ワッカのリールを完全解析

ワッカのオーバードライブ技で望みの効果を得
には、絵柄の並び順を把握して目押しを行なう
要がある。ここでは、4種類あるリールの絵柄
配置をすべて紹介しよう。ちなみに、各リール
制限時間を過ぎると自動的にストップするが、
のときに出る絵柄は止めていたリールの個数ご
に固定されている(下記参照)。特定の絵柄をそ
えたい場合には、これを利用していくといい。

各リールの絵柄の配置

制限時間が過ぎたと
きに止まる絵柄は、以下
のように決まっている。

…リールを1個も止めなかった場合

…リールを1個止めていた場合

…リールを2個止めていた場合

エレメントリール

ステータスリール

03 傭兵を倒してゲージ倍増！「凱歌」のオトクな現象

オーバードライブタイプ「凱歌」をセットした状態で敵を倒すと、通常なら敵1体につきオーバードライブゲージが20増加する。ところが、傭兵および霊堂傭兵(ライフル、火炎放射器とも)を倒した場合は、ゲージ増加量が1体につき40と、通常の2倍になるのだ。

←ゲージの最大値は100なので、傭兵を3体倒すだけでゲージが満タンになる計算だ。

04 ダイゴロウを蹴飛ばす猪突猛進ティーダ

盗まれた祈り子の洞窟での対ようじんぼう戦で、ティーダのオーバードライブ技『チャージ&アサルト』を使ってみよう。ティーダの通り道にダイゴロウがいても、押しのけながら攻撃をつづけるため、蹴飛ばしているようにも見える？

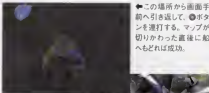
←ちなみに、定位置から大きくズレたダイゴロウが、ジャンプしてもどることもある。

05 アニマ、余裕のハンデ戦？メリットの少ない『ためる』

MAP 156 マカラーニャ寺院·控えの間で戦うアニマは、通常とはやや効果が異なる『ためる』を使う。アニマの受けるダメージ量が通常の1.5倍になる点は同じだが、オーバードライブゲージの増加量が2倍になる効果がない。『ためる』を使った瞬間にゲージが一定量増えるだけで(→P.368)、アニマがほかの行動をとるまで、攻撃を受けてもゲージ増加量は『ためる』非使用時と同じなのだ。

←「ためる」を使っているあいだは、アニマの受けるダメージ量が1.5倍になる。大ダメージを与えるチャンスだ。

06 サルベージ船上にピラニア出現

ゲーム序盤のサルベージ船で、海中に潜って海底遺跡を目指すときに、MAP 20 サルベージ船・海中から画面手前に引き返し、マップが切りかわる前から◎ボタンを連打してみよう。すると、マップを移動直後に、いきなり船から海へ跳びこむシーンに移行してしまう。そこで、行動可能になったのちにすばやく◎ボタンを押して船へもどると、甲板上で敵とエンカウントするようになるのだ。

⬅この場所から画面手前へ引き返して、◎ボタンを連打する。マップが切りかわった直後に船へもどれば成功。

➡甲板を歩きまわっていると、いきなり敵とエンカウント。なお、この現象は◎ボタンを押すと解除される。

07 ボス敵のおともは倒さなくてもAPがもらえる

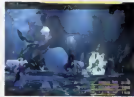
ボス敵のおともとして登場するモンスターの多くは、倒さなくてもバトルが終了する。そのなかで、コケラくず(ウロコ型)やグノウの触手、アルベドシーラー、グアド・ガード(対シーモア戦)などは、ボス敵にトドメを刺せば自動的に倒したことになり、APや戦利品が加算されるのだ。

⬅なお、コケラくず(青)や『シンのコケラ:ギイ』のうでなどは、きちんと倒しておかないとAPが入らない。

08 待機時間の増減はひかえめに

バトルでの行動順番に影響する待機時間は、0~255の範囲で変動する。では、256以上になった場合はどうなるかというと、ループして0から数え直しになり、その結果すぐにターンがまわってくるのだ。0未満に減らした場合も同様に、ループして255になってしまう。待機時間を増減させ過ぎると、逆効果になるというわけだ。

09 リフレク状態でカウンターの行動を封印

スフィアマナージュは、リフレク状態の効果で反射されてきた魔法に対して、自身が直前にカウンターで行なった行動をとる。つまり、カウンターによる行動を一度も実行していない状態なら行なうべき行動がないため、何もしてこないのだ。この特性はヒュージスフィアも同じなので、魔法で戦う場合に利用するといい(→P.294)。

⬅この時点までに「リフレク」を修得するのは大変だが、「ウィークチェンジ」を封じることができるメリットは大きい

10 跳ね返した魔法攻撃がヘンな位置にさく裂する

スフィアマナージュやトンベリなどが使う、攻撃後の動作が長い通常攻撃の直後に、リフレク状態の味方が黒魔法を跳ね返して攻撃すると、魔法の演出が敵からズレた位置に発生する。コンフィグ画面で『カーソル』を「記憶」にするなどの準備をして、最速で魔法を使ったときに起きる現象だ。

⬅マトはずれな位置に命中する「サンダラ」炎、雷、水属性の黒魔法および「テス」を跳ね返したときに この現象が起きる。

11 跳ね返しに失敗して自爆するシーモア:終異体

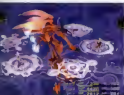
シーモア:終異体は、残りHPが半分を切ると、自分に対して『リフレク』→『フレア』と使用し、跳ね返しを利用した攻撃を仕掛けてくる。そこで、『フレア』使用前にリフレク状態を解除してみると、それでもシーモアは自分に『フレア』を使い、勝手にダメージを受けるのだ(画面には専用のメッセージも表示)。なお、シーモアを沈黙状態にしたまま残りHPを半分にし、その後に沈黙状態を解除しても、同じ現象が起きる。

12 バトルに参加しなくてもAPを獲得できる

バトル終了時にAPを獲得できるのは、基本的にそのバトル中に行動をしたキャラクターのみ。しかし、連絡船リキ号で行なう『シン』(背ビレ)→『シンのコケラ:エキュウ』との連戦では、最初のバトル終了時にAPを獲得できる状態であれば、つぎの戦いに参加しないユウナやルールーたちも『エキュウ』のAPを得ることができるのだ。

←「エキュウ」と戦うのは、ティーダとワッカのふたりだけ。しかし、直前のバトルに参加していれば、ユウナたちもAPを獲得できる。

13 魔天のガーディアンの背後をとっても油断大敵

魔天のガーディアンがカウンターで使う『両腕交撃』は、ふだんは向きを変えずに出し、召喚獣出現中は対象がいるほうを向いて出す(→P.336)。ところが、召喚獣をもどしたときに魔天のガーディアンの向きが召喚前と異なっていた場合、相手にターンがまわる前にダメージを与えると、召喚前の向きにもどってから『両腕交撃』を出すのだ。

←魔天のガーディアンの向きが写真のようになっているときに、召喚獣を呼び出す。

←召喚獣に対して「両腕交撃」を使わせ、相手の向きが変わったときに召喚獣をもどすと、この状態になる。

←魔天のガーディアンにターンがまわる前であれば、「両腕交撃」は召喚前の向きに体勢をもどしてから使ってくる。

14 モルボルグレートがアニマを食べると……

モルボルグレートが『ディレイアタック』か『ディレイバスター』を受けたときに使う『食べる』は、相手を口のなかに入れて噛むという豪快な攻撃。しかし、アニマを食べたときには鎖が身体から突き出てしまうのだ。

15 幻光天極を利用してシーモアにダメージを与える

シーモア:最終異体は、幻光天極の色の組み合わせによって、属性との相性や使用する魔法が決まる。多くの場合、相性は最終異体自身が使う魔法を軽減できるものになるが、なかには下表のような例外的な組み合わせも存在。この状態のときだと、最終異体の魔法をリフレク状態で反射させても、軽減されることなくダメージを与えることができるのだ。ちなみに、最終異体の属性との相性は、幻光天極の回転後にいずれかのキャラクターにターンがまわってくるまで変化しない。つまり、幻光天極が回転した直後に最終異体にターンがまわってきたときは、属性との相性と使用する魔法の対応が、通常とは異なるというわけ。これを利用すれば、最終異体が使う魔法をうまく調整して、多くのダメージを与えることもできる(下写真参照)。

■幻光天極と属性との相性の例外的な組み合わせ

幻光天極の色	属性との相性
赤・赤・黄・青	炎無効(サンダラ、ウォタラ)
赤・黄・青・青	炎無効(サンダラ、ウォタラ×2)
赤・青・青・紫	炎無効、炎・氷半減(ウォタラ×2)
赤・黄・黄・青	雷無効(ファイラ、ウォタラ)
黄・青・青・紫	炎無効、雷・氷半減(ウォタラ×2)
黄・青・紫・紫	氷無効(サンダラ、ウォタラ)

※カッコ内は、その状態の最終異体が使う魔法のなかで、反射しても軽減されないもの

←「黄・青・青・紫」で、属性との相性を炎無効、雷・氷半減にしておき、相手にターンがまわる直前に紫の幻光天極を動かす。

←青が3個となったため、使用する魔法が「ウォタガ」に変化。しかし、属性との相性は変わっていないので、反射しても軽減されない。

16 変色したユウナが召喚獣を呼び出す

ユウナが『召喚』を行なうと、その時点で発生していたユウナのステータス異常の演出が一時的に消える。しかし、ゾンビおよびカーズ状態のみ、頭部から出る煙は消えるものの、身体が変色したままの状態で召喚獣を呼び出すことになるのだ。

←ヴァルファーレの顔をさする、緑色のユウナ。不気味……。

17 魔法と魔法のあいだにこっそり『ウィークチェンジ』

ヒュージスフィアは弱点属性の攻撃を受けると、カウンターで『ウィークチェンジ』を行ない、弱点属性を変化させる。では、『連続魔法』で1発目に放った魔法が弱点属性だった場合は、どうなるのだろうか？　じつは1発目を受けた直後、見た目にはわからないが、ヒュージスフィアはひそかに『ウィークチェンジ』を行なっているのだ。そのため、同じ属性の魔法を連発した場合、2発目は吸収されてしまうこともある。

←「連続魔法」で同じ属性の黒魔法を2回放った場合。1発目(左)はダメージを与えているが、2発目(右)は吸収されている。

18 ネスラグには清めの塩が効果てきめん

巨大なカタツムリ型のモンスター・ネスラグは、残りHPが1／4未満まで減少すると、カラが壊れてナメクジのような姿になる。この状態のネスラグに清めの塩を使えば、物理防御と魔法防御を1にできるのだ。やはり、ナメクジには塩がよく効く？

←カラが壊れた状態のネスラグ。清めの塩を使っても、外見上の変化はとくにないが、防御力は激減している。

19 早トチリな幻光天極

幻光天極は『ディレイアタック』や『ディレイバスター』を受けると、奥へ押されたときに一瞬だけ色の順番が変わってしまう。しかし、幻光天極が定位置までもどれば、本来の色になるのだ。

20 早トチリなブラスカの究極召喚

ブラスカの究極召喚は、『パワーウェーブ』やティーダたちの攻撃によって、オーバードライブゲージが増加する。そこで、敵に与えるダメージ量を調整し、ちょうどゲージが満タンになる攻撃で、第1形態にトドメを刺してみよう。すると、その攻撃ではゲージが増加せず、まだ満タンになっていないのに「ジェクト　OVER DRIVE!!」と表示され、身体が赤く変化した状態で第2形態になる。

←オーバードライブ状態になった(つもりの)ジェクト。身体の色は変わっているが、使う攻撃は通常時と同じ。

21 マジックポットが『あ　た　り　!!』を連発

攻撃をした場所に応じて、アイテムをくれたり、攻撃をしてくるマジックポット。このモンスターに、『アタックリール』で連続攻撃をすると、通常は1回の攻撃に対して1度しか行なわない『あ　たり　!!』を、複数回連続で行なうことがあるのだ。

22 生きた化石の背中にはなつかしのモンスターが…

デビルモノリスのうしろ側には、顔のようなものが見える(下のイラストを参照)。じつはコレ、『FFⅦ』に登場した"エルヴィオレ"というモンスターが、デビルモノリスの体内に埋まっているのだ。ちなみに、エルヴィオレの姿を見たいなら、アニマを召喚すれば最適なアングルとなる。

←デビルモノリスの設定画より。右側がデビルモノリスのうしろ姿、左側がエルヴィオレのイラストだ。

23 ルカ·ゴワーズ戦 実況の法則

物語の序盤にルカで開催されるブリッツ大会で、決勝戦でルカ·ゴワーズと戦うが、この試合は両チームの得点状況によって、アナウンサーちのセリフが変化する。ここでは、特定の条件満たすと聞くことができるセリフを、ひととお紹介しよう。なお、通常は後半戦で3分が過ぎとワッカコールが起こり、ティーダとワッカが代するが、後半3分経過前にオーラカが3点以リードして専用のデモとセリフ(下表参照)が挿された場合は、その直後にワッカが登場する。

⬅後半で3点リードすると、ティーダがガッツポーズをとる。しかし、ゴワーズ相手に3点差をつけるのは至難のワザ。

ブリッツ大会決勝戦におけるセリフ

条件	セリフ
半でゴワーズが制点を取った	アナウンサー：ああっと!! やっぱり先制点はゴワーズ!
点かゴワーズがードで前半終了	解説者：いやー、ゴワーズ強い! まったくもって強い!
半でオーラカがを取った	アナウンサー：さあ、客席からも自然にわきあがるオーラカコール。がぜん盛り上がってまいりました。
半でオーラカが3以上リード(※1)	アナウンサー：ゴール、ゴール、ゴール! いや、スゴイ!! 奇跡が起ころうとしているのか? サポーターたちも盛り上がる!!
点かオーラカがードで後半3分過	アナウンサー：しびれを切らしたサポーターたちのコールがますます大きくなってきました。
ワーズがリード後半3分経過	アナウンサー：しびれを切らしたサポーターたちのコールがますます大きくなってきました。オーラカの選手たちは戦意喪失ぎみです。このまま大会から消えていくのか～?
合終了ーラカ勝利時)	アナウンサー：信じられない勝利です! ブリッツボールの歴史に、新たな伝説が生まれた瞬間です!!
合終了ーラカ敗北時)	アナウンサー：試合には負けましたが今年のオーラカはなかなかの健闘を見せました!

……後半に入って2点以上取った場合のみ

24 ルカのブリッツ大会 一風変わったトーナメント

物語序盤のルカでのブリッツ大会は、トーナメント形式で行なわれる。通常、トーナメントと言えば**図A**のような組み合わせが基本だ。しかし、この大会ではオーラカがシード権を獲得、かつ最初の対戦相手も判明しており、**図A**の組み合わせでは該当する位置がない。前述の条件を満たすとなると、**図B**のような組み合わせになるが……?

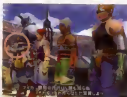
図A 通常のトーナメント

チーム①
チーム②
チーム③
チーム④
チーム⑤
チーム⑥

図B 物語序盤のルカでのトーナメント

オーラカ
サイクス
チーム①
チーム②
チーム③
ゴワーズ

25 ナバラ=グアド 開会式サボリ疑惑

ルカにてユウナが連れ去られたころ、スタジアムではブリッツ大会の開会式が行なわれていた。各チームの主将が勢ぞろい……と思いきや、グアド·グローリーだけは、主将である金髪のナバラ=グアドではなく、なぜかグレーの髪のギエラ=グアドが出席している。

26 連絡船ウイノ号で はじめての体験を

連絡船リキ号では、ティーダがオオアカ屋とはじめて会ったり、チョコボ動力に驚くイベントが見られる。これらを見ずに物語を進めると、イベントの発生が連絡船ウイノ号に持ち越されるのだ。なお、ウイノ号では**MAP 47** 客室からスタートするため、オオアカ屋とはかならず会うことになる。

⬅ウイノ号でオオアカ屋に話しかけられる場面。階段などのじゅうたんの色が、リキ号と異なるのがポイント。

Ω SECRET Ω トレダオワアキ

27 はじめて会話した場所による ベルゲミーネの自己紹介のちがい

ベルゲミーネとは、MAP 83 ミヘン街道・南端で最初に会える。だが、ここで会話せずに先へ進み、別の場所で会ったとき話しかけると、それが最初の会話となるため、話の内容が自己紹介に変わるのだ。なお、ミヘン街道以降で会話可能なのは、MAP 110 幻光河・南岸の道、MAP 192 ナギ平原・中部、MAP 199 レミアム寺院・大広間の3カ所。

←話しかけた場所に応じて、自己紹介の内容も変化。ベルゲミーネの意外なユウナ評なども聞ける。

28 『はりはりまんぼん』では 歩いて行こう

サヌビア砂漠で行なう『はりはりまんぼん』では、門番が振り返っているときに動くと、負けになってしまう。しかし、左スティックをわずかに傾けて歩けば、彼らが振り返っているときに動いても負けにならないのだ。この方法を使えば、短い間隔で振り返るバーチェラなどでも、ずっと歩いて行くだけで簡単に勝つことができる。なお、同じ歩く動作でも、⊗ボタンを押しながら左スティックを深く倒す(または方向キーを入力する)操作方法だと、負けになってしまうので注意。

←門番が振り向いているあいだも、前へ進める。ただし、歩く速度は遅いので、時間切れには気をつけよう。

29 『シン』の体内・悪夢の中心で 安全に結晶を集める方法

『シン』の体内・悪夢の中心では、アイテムを入手した表示が出ているあいだは、足元から柱が出てこない。その状態でも視点は動きつづけるので、つぎに取る結晶の場所を確認してから表示を消すようにすれば、柱を避けながら結晶を探しまわらなくてすむ、というわけだ。

30 『インプット』の パスワード全解法

飛空艇において『インプット』で入力する3つのパスワード。それらを導き出す方法と、関連するアルベド語のメッセージを紹介しよう。

❶「ごっどはんど」

「こうだいなへいげん」は、ナギ平原を指す。左右方向が「ティーダから見て」であることに注意しつつ、指示どおりの歩数ぶん進んでいこう。

マップ名	アルベド語のメッセージ
MAP 83 ミヘン街道・南端	こうだいなへいげんの たににちかいおおきなとげ そのとげのたにのはんたいがわをみよ
MAP 193 ナギ平原・北部	Ⓐここからたにをせに よんじゅうきゅう みぎになな
MAP 193 ナギ平原・北部	Ⓑわれをせににじゅう みぎににじゅう
MAP 192 ナギ平原・中部	Ⓒみぎにじゅうろく みぎによん
MAP 192 ナギ平原・中部	Ⓓそのままますすみ われをさがせ
MAP 193 ナギ平原・北部	Ⓔぱすわーどは ごっどはんど

■移動ルート

※マップ内の記号Ⓐ〜Ⓔ は上表の記号と対応
※移動は方向キー(デジタル入力)で行なう
※歩数は、⊗ボタンを押しての「歩き移動」でティーダが計測する
※左右はティーダの向いている方向が基準

❷「びくとりあす」

「かさねよ」とは、ふたつのメッセージを合わせて読め、という意味。キーリカのほうから1文字ずつ読むと「ぱすわーどは びくとりあす」となる。

マップ名	アルベド語のメッセージ
MAP 29 ビサイト島・遺跡の道	キーリカとヒーカネルをかさねよ
MAP 57 キーリカの森	ぱわど びとあ
MAP 161 サヌビア砂漠・中央部	すーは くりす

❸「むらさめ」

雷が降りそそぐ場所とは、雷平原のこと。そこにある避雷塔の数を数えればいいのだが、道からはずれた場所にも1本ある点に注意。実際には、セーブスフィアの近くにある避雷塔が4本目となる。

マップ名	アルベド語のメッセージ
MAP 5 MAP 12 海の遺跡・海域	いかずちがたえまなく ふりそそぐばしょにて マカラーニャをせに よっつめのとうの みぎがわをみよ
MAP 133 雷平原・北部	ぱすわーどは むらさめ

SECRETΩ トレダオワアキ

31 「祈りの歌」はこんなにあった！全バージョンと聴ける場所一覧

ゲーム中のさまざまな場面で流れる「祈りの歌」には、なんと15種類ものバージョンが存在する。以下にその全種類を紹介しよう。

■「祈りの歌」全バージョンと聴ける場所

バージョン	聴ける場所
通常版	各地の寺院・大広間、僧官の間、MAP 59 キーリカ寺院・寺院前広場、MAP 63 昇降機、MAP 98 キノコ岩街道・浜辺（ミヘン・セッション中のみ）、MAP 200 レミアム寺院・祈り子の間
ヴァルファーレ版	MAP 41 ビサイド寺院・祈り子の間
イフリート版	MAP 64 キーリカ寺院・控えの間、MAP 65 祈り子の間
イクシオン版	MAP 109 ジョゼ寺院・祈り子の間
シヴァ版	MAP 157 マカラーニャ寺院・氷の参道（下部）、MAP 158 祈り子の間、MAP 151 マカラーニャ湖・湖底
バハムート版	聖ベベル宮・祈り子の間
ようじんぼう版	MAP 197 盗まれた祈り子の洞窟（祈り子との対面時）
ユウナレスカ版	MAP 215 エボン＝ドーム・祈り子の間（大広間に入るまで）、MAP 216 大広間（アーロンの過去映像再生前まで）、MAP 217 魔天（最初に訪れたときのみ）
アニマ版	MAP 17 海の遺跡・祈り子の間（祈り子との対面時）
異界送り版	ポルト＝キーリカ・広場跡（異界送り時）、ルカ＝シアター【映像スフィア15】
アルベド族版	MAP 171 飛空艇・ブリッジ（アルベドのホーム脱出時）
ロンゾ族版	MAP 202 ガガゼト山・登山道（対ビラン＝ロンゾ＋エンケ＝ロンゾ戦直後）
スピラ版	MAP 171 飛空艇・ブリッジ（※1）、MAP 182 甲板（※1）
ティーダハミング版	MAP 151 マカラーニャ湖・湖底（回想時）、ルカ＝シアター【音楽スフィアM69】
ユウナハミング版	ルカ＝シアター【音楽スフィアM70】

※1……飛空艇の行き先リストで最初に「シン」を選んだ直後

32 青ざめた人々が立ちつくす恐怖の宿屋

エボン＝ドームでは、ときおり画面全体が青くなり、過去の人々の会話が再生される。その場面でソフトリセットをかけ、すかさず「旅行公司（ナギ平原をのぞく）かグアドサラムの宿屋でセーブしたデータ」をロードしよう。すると、その場にいる人々が真っ青になるのだ。

33 S.Lvを消費せずにスフィア盤を進む方法

スフィア盤では、マスの移動にS.Lvが必要になる。しかし、1マス先にある成長スフィアを発動し、リターンスフィアなどでそのマスに移動していけば、S.Lvを消費せずに盤上を進むことができるのだ。この方法を使えば、スフィア盤のラインを光らせずに、全マスを踏破することも可能となる。

⬆まずは1マス先のスフィアを発動する。成長スフィアがない場合は、新たに設置しよう。

⬆あとは、リターンスフィアで移動するだけ。実行するには多量のスフィアが必要だ。

34 ナギ平原が無重力状態に!? 空中に浮かび上がる人

ナギ平原で、何度もバトルをくり返してみよう。やがて、旅行公司ナギ平原支店にいるネーダーや、チョコボ屋から借りたチョコボが、だんだん宙に浮き上がっていくという現象が見られる。

⬅高く浮き上がったネーダー。ちなみに、彼女にはこの状態でも話しかけることは可能だが、チョコボには乗ることができなくなる。

35 キャラクターに押されて発生する現象あれこれ

移動しているキャラクターの前に立つと、ティーダは押されて勝手に動いてしまう。じつは、このときも歩いていると見なされており、敵とのエンカウントや、『歩くとHP（MP）回復』の効果が発生するのだ。また、ティーダが押される現象は会話中にも起きるため、場所によっては下写真のような状況になることも……。

⬅会話中にもかかわらず、近くの店に去っていった失礼なティーダ。あとには、ひとりごとをもらすナバラ＝グアドが残されるのみ。

36 同じ行動でも大ちがい？ キャラクター別ポーズ集

本作では、バトル中にキャラクターが多彩な動きを見せる。そのなかでも、見た目におもしろい『逃げる』失敗ポーズと『挑発』ポーズの2種類を、キャラクター別に紹介しよう。

←ノーモアを操作する場面もあるが、『逃げる』が選べないので失敗ポーズを見ることは不可能。『挑発』も未修得のため使用できない。

■『逃げる』失敗ポーズ

バトルから離脱する共通コマンド『逃げる』を実行したとき、1／4の確率で失敗することがあるが、そのときに見られるポーズ。ドジを踏むタイプ、うしろ髪を引かれるタイプなど、キャラクターの性格が反映されている。

ティーダ

⬆すべって転んでしまう。主人公の面目丸つぶれ？

ユウナ

⬆思いとどまったかのように、うしろを振り返ってからもどる。

ワッカ

⬆足が空まわりして逃げ切れず、仕方なさそうにもどってくる。

ルールー

⬆スカートのすそを踏んだのか、足元を気にして振り返る。

キマリ

⬆逃げたと思いきや、円を描くようにしてもどってくる。

アーロン

⬆何かが気になったのか、すぐに引き返してしまう。

リュック

⬆バランスをくずし、片足立ちで大きくよろめく。

■『挑発』ポーズ

敵に冷静さを失わせるコマンドアビリティ『挑発』使用時のポーズ。男性は敵を怒らせるような行動、女性は敵を悩殺するような行動（リュック以外）と、男女で"挑発"の意味合いがちがっている。

ティーダ

⬆右手の剣を振り上げたのち、左手で2回手招きする。

ユウナ

⬆口元に手を当てたあと、首をかしげて手を振る。

ワッカ

⬆相手を指さしてからボールを2回たたき、手招きする。

ルールー

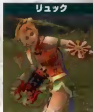
⬆セクシーなポーズをとって、投げキッスをする。

キマリ

⬆敵に背中を向けて、シッポで"おいでおいで"をする。

アーロン

⬆ほとんどポーズを変えないまま、左手で手招き。

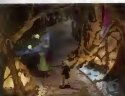
リュック

⬆お尻を2回たたいたあと、バカにしたような表情をする。

37 ルカの街で『FFⅨ』の曲が流れる

ゲーム序盤のムービー「ルカ入港」では、ルカの街が上空から映る場面で、『FFⅨ』の曲「ブラネ登場～劇開幕」が流れる。ゲーム中のムービーシーンではBGMに隠れて聞きとりにくいので、ルカ=シアターの映像スフィアで聴いてみよう。

←この場面で、アナウンサーの声とともに流れるファンファーレのようなものが、『FFⅨ』で使われていた曲だ。

38 落ちこんだトワメルが参拝路で立ち往生

飛空艇入手後に **MAP 120** グアドサラム・全景へ行くと、自暴自棄になったトワメルのイベントが見られる。このあと、ティーダが **MAP 125** 異界への参拝路に入ったときにトワメルがとる行動は、マイカの消滅前後で異なるのだ。具体的には、消滅前ならトワメルは参拝路の手前で立ちつくしたままだが、消滅後だと異界まで歩いていく。

←立ち往生中のトワメル。この姿を見るには、飛空艇入手後すぐにグアドサラムへ行かなければならない。

39 オーラカ控え室で幻のベベル・ベルズを発見!!

ルカ=スタジアムにあるオーラカ控え室の壁には、たくさんのポスターが貼られている。それらのうち、出入口の脇に貼られたものを見てみよう。小さくて見えにくいが、オーラカのマークの隣に、ベベル・ベルズのマーク(→P.541)があるのだ。

↑ポスターの右下部分に描かれているのが、ベベル・ベルズのマーク。ゲーム中には登場しない、幻のブリッツチームのひとつだ。

40 いろいろな角度から飛空艇をながめよう

飛空艇入手後は、下記の地点に行くと飛空艇が待機している姿を見ることが可能(飛空艇で直接その場所に行かなくてもかまわない)。6種類のアングルから、飛空艇の外観をながめてみよう。

MAP 120 ポルト=キーリカ・船着場

↑かつては壊れた船があった場所のはるか奥に停泊。

MAP 66 ルカ港・1番ポート

↑1番ポートに停泊中。周囲の人々は興味しんしんの様子。

MAP 159 サヌビア砂漠・オアシス / **MAP 211 エボン=ドーム・周辺**

↑「サボテンダーの里」で、エリオに近づくと見られる。

↑暗くて見にくいが、エボン=ドーム付近に浮かんでいる。

MAP 220 「シン」の体内・飛空艇周辺

↑飛空艇との距離によって、2種類のアングルから見ることができる。また、飛空艇に近づけば直接搭乗することも可能。

41 漢字の正しい読みかた教えます

漢字で表記されたアイテム名やモンスター名のなかには、どう読むのか迷ってしまうようなものもある。それらの正しい読みかたを紹介しよう。

■漢字の正しい読みかた

表記	読み
武僧の杖	ぶそうのつえ
三護の指輪	さんごのゆびわ
四大の指輪	したいのゆびわ
後先の太刀	ごせんのたち
十六桜	じゅうろくざくら
盾無	たてなし
日輪の印	にちりんのしるし
日輪の聖印	にちりんのせいいん
幻光祈機	げんこうれいき
死刃の攻撃	しじんのこうげき

CREATOR'S SALON

シナリオ、サウンド、ムービー、グラフィックの各チームのみなさんに、ご自身が手がけた作品を題材に語り合っていただいた。これまで明かされることのなかったエピソードの数々をじっくりと堪能してほしい。

CREATOR'S SALON シナリオPART

『FF X』のシナリオ初期プロットを本邦初公開。実際のゲーム中とは大きく異なる部分を中心に、シナリオチーム4名のかたがたのコメント付きで紹介していこう。

➡左から、北瀬佳範(ディレクター)、鳥山　求(イベントディレクター)、渡辺大祐(シナリオプランナー)、野島一成(シナリオライター)【敬称略】

オープニング

●廃墟となった古都レギスタン(以降が回想であることを告げるシーン)

悄然としている旅人たち。ひとりの青年が立ち上がり、水に入っていく。少し泳いでから背泳ぎ。そのまま停止して浮かぶ。

ナレーション「最後かもしれないから、たくさん話したいんだ」(ティーダの第一声)

●首都レギスタンの海中

泳いでいる若者。力強く海面を目指す。

●海上都市レギスタンを見上げる海(夜)

海面に顔を出し、見上げると光あふれる摩天楼の都市レギスタンの姿。低く聞こえる祈りの歌。

●エボンドーム外(夜)

「祈りの歌」が流れている。石段にすわった若者たち。時をもてあましている。亜人種のカップルの待ち合わせ姿。祈りに訪れる人たちが行き交う。

(※寺院が生活にとけこんでいる様子)

●エボンドーム内(夜)

「祈りの歌」が流れている。3人の男女。

(ティーダの友人A－男、友人B－女、C－女)

楽しそうに会話している様子。遠目に祈っている人々の姿。

ひとりが「腕時計」を見る(もしくは大きな装飾の「壁時計」)。24時間で言えば、19時ちょっと前くらい。遅いなあといった身振り。

【解説「エボンドーム」】

レギスタン建国の祖エボンを祀った場所。大勢の人が入れるように広い。周囲も壇状で、人が入れるようになっている(すりばち状)。正面には「逆さエボン」の紋章が祀られた祭壇。天井にはエボンの肖像が描かれている。レギスタン住民はここにきて祈りを捧げたり知人と会ったりする。社交場(レギスタンでは娯楽はほとんどない)。人々は日々息災に暮らせることをエボンに祈る。レギスタンでのエボンは神格化されているが宗教というものではない。エボンが何かを要求したりはしない。

「祈りの歌」はこのドームから街に流されている。

●レギスタン海中施設

レギスタンの海中部分にある施設にいる若者。

●名前入力

若者がティーダという名であることがわかる。ティーダを襲う気配を見せつつも、防御シールド(金網)を破れずにいるモンスターの姿。ティーダはモンスターに嘲笑を浴びせて施設の故障個所を目指して進む。

施設の修理を終え、帰ろうとするティーダを金網を突き破ったモンスターが襲う。

●エンカウント・バトル「vs海中ボス」

ティーダがしなやかな動きでモンスターを倒す。

金網にあいた穴から施設を出るティーダ。底も見えない海の深みからやってくる巨大な生物「シン」を目撃する。微笑み、『シン』を見送るティーダ。

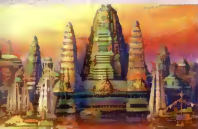
「腕時計」を見るティーダ。時間を知りハッとする24時間で言えば、19時10分過ぎくらい。

鳥山　レギスタン！　なつかしい名前だね。

北瀬　なんで、レギスタンからザナルカンドに名前を変えたんだっけ。

渡辺　レギスタンは、実在の広場の名前だから。

鳥山　ザナルカンドは、サマルカンドあたりから？

野島　とにかく「スタン」か「カンド」は、やりたかったんですね。配管工で、路上のカラーギャング風っていうのがティーダでした。生活に疲れちゃいないけど、いつも怒っているみたいな。北瀬さんが「これだと主人公としては弱い」って言うので、最終的にはスポーツのスター選手にしたんです。

↑開発初期に描かれた、レギスタンのイメージイラスト。ゲーム中のザナルカンドにかなり似ている。

赤斬衆アーロン

●エボンドーム内

祈りの歌」が流れている。外にいた若者たちが周囲を見まわす。天井には壮年の男の絵が描かれている。ティーダの友人たちは「もう行こうよ」という感じでドームから出ていく。

●エボンドームへの街路

ものすごいスピードで走っていくティーダ。

モンスターに襲われた死傷者の数を、街角の幻光掲示板が告げている。

●レギスタンの雑踏

低く聞こえる祈りの歌。モンスターがいる。モンスターを囲むように、赤い衣装に身を包んだ戦闘集団がいる。その集団は赤い面で顔を隠している。ただひとり顔を出した男が、集団を指揮しているように見える。モンスター、モンスターを囲む赤い戦闘集団。さらにそれを囲むように見守っている大勢の野次馬(野次馬の肩越しから戦闘集団の様子が見える感じ)。幻光掲示板が場ちがいな缶詰の広告を流している。つづいて、時報を告げる映像。

戦闘集団がモンスターに攻撃を仕掛けると、あっけないほど簡単に勝負がつく。戦闘集団はそろいの決めポーズ(=敬礼のようなもの)をとる。統率された一団の緊張が野次馬たちにも伝わる。賞賛の声をあげる野次馬たち。野次馬の歓声から集団の名が赤斬衆であること、指揮官の名がアーロンであることがわかる。

アーロンは、野次馬の中にたたずむ黒衣の男に気づく。黒衣の男(グアド族)は、その場を立ち去ろうとする。

黒衣の男を追う赤斬衆。野次馬の雑踏をかきわけるように進む。

●エボンドーム外(夜)

地べたにすわった若者たちの間を抜けるように、祈りにきている人も追い抜かして階段を駆け上がっていくティーダ。

●エボンドーム内(夜)

人を捜している様子のティーダ。遠目に待ち合わせるカップルの姿。壁時計の時間を見る。19時25分過ぎくらい?(天井の壮年の男の絵も見える)

ひとり途方にくれるティーダ。つまらなさそうなティーダ、ドームから出ていく。

野島　このプロットでのアーロンは、ザナルカンドでは赤斬衆としてモンスターを退治するのが仕事だった。そのときは死人ではなかったけど……。

鳥山　でも、ザナルカンドと行き来できる設定をちゃんと考えると、アーロンを死人にせざるを得ない。

北瀬　ティーダが死人だったって案のときもあったよね。

野島　僕がそういうシナリオを作ったんですけど、つぎの日に、とある映画を見て「あーッ!!!!」(笑)。

北瀬　「主人公がじつは死んでました」って部分が同じだったから、そのシナリオはボツになりかけたんですけど……アーロンはメインキャラクターではないから、死人という設定でもいいかと。

渡辺　僕は「アーロンはジェクトだった」っていう案を考えたことがありました。アーロンのフリをしているんだけど、じつは中身がジェクト。それで、ずーっと見ていたとかいう設定だったんですが、これだとジェクトが主役級になってしまいそうだから、やめたんです。

←赤斬衆の初期イメージイラスト。実際のゲーム中ではアーロン用の七曜の武器である正宗も、当時は彼らの標準装備だったようだ。

ティーダの料理

●ティーダの船(昼)

(ティーダは海上生活者)

●台所兼食卓

朝食の用意をしているティーダ。やけに量が多い。ひとり暮らしが長く、毎日の料理が日課。退屈なので、いろんな料理の技を編み出している。派手なフライパンさばき、etc.

※料理が大量なのは昔から3人前を作るのが日課だったので、そうなってます。少量では料理できません。ティーダはよく食いますが、それでもさすがに食べきれない感じ。母は病弱だったので、家事全般

はティーダの役目でした。

【演出案】

●七輪の中？

グラグラと燃えている炭火。

●魚の体内系

視点上昇、生物の体内を通過する（ムービー）。通過したあと、映るのは焼き魚の焦げた鮫肌。油がのってしてたり落ちるさま。上がる煙の中、さらに視点上昇。

●ティーダの船（昼）

窓からティーダの姿が見える。

●ティーダの腰の部分のアップ

腰にホルスター状に装着された剣の柄をズバッと取り出す。

●ティーダの剣の柄と手のアップ

剣の柄を操作するティーダの指先。カチャッカチャッと。

●ティーダのスフィアソード

剣のエフェクトが作動。水の剣が凝固して、ショートソードになる。

●台所

台所のスミからゴキブリ視点のカメラで（正面まで移動）。派手に火が上がったコンロの（ような）機械。フライパンがいまにも破裂しそうに熱くなっている。剣をかまえたティーダ。台所の上にたくさんの食材と缶詰。手前に食材（奇妙な形の野菜）。ぬうっと手が伸びて、食材をつぎつぎと放り投げる。

・食材の放物線が迫るカメラ（スローモーション）
・ティーダの腰や足の動きなどを派手に見せる
・切断された野菜がフライパンに放りこまれる。揺すられるフライパン、上がる炎

北瀬　そう言えば、ザナルカンドでティーダに料理をさせるなんてアイデアもあった。

野島　妙に生活くさいよね。足をポリポリかくシーンとかもあったし（笑）。

北瀬　もといた世界を恋しくなるように、そこの生活感を出しておこうっていう意図だったんだよね。

『シン』襲来

●エボンドームへの街路

友人A―男（同僚）とともに移動するティーダ。

友人「ドームで事故があったらしいんだ」

ティーダ「なんか壊れたのか？」

●ドームの中

ティーダと友人が入ってくる。天井には壮年の男の絵が描かれている。

ティーダ「さて……」

黒衣の男たちが目立たないようにドームから出ていく。

停電。ドーム内の人々の混乱。

『シン』がレギスタンに上陸し、こちらへ向かっているというアナウンスが流れる。すみやかに避難するようにと声は告げる。混乱する場内。

アーロンが現れ、人々に叫ぶ。落ち着いて避難するようにと指示するアーロン。

ティーダ「どうして『シン』が街にあがってくるんだよ。ウソだろ……」

外に出ていくティーダ。

●ドーム外

逃げまどう人々。ドームに迫ってくる『シン』。地上で間近に見た『シン』は傷だらけ。無数の幻光虫まとわりつき、さらには古めかしい武器（槍とか矢とか）が身体に刺さっている。

最初のレギスタンでは、『シン』の目は、ふたつ以外は閉じられていた。ほかの隆起するものが、目だということはわからない。しかし、レギスタンを襲う『シン』の目はすべてがギョロギョロと見開いている。ティーダとの遭遇時、一瞬、身体を覆う目（頭を覆う目）は閉じる。ジェクト＝シンの目のふたつだけ残る。これはとても悲しげな優しげな目をしている。もう一度、全部の目が見開く。凶暴な目。たくさんの目。モンスターの目。

『シン』の足元にいる赤斬衆に気づくティーダ。『シン』の進行を止めようと立ちはだかる赤斬衆の無謀な戦い。『シン』の一撃で壊滅状態におちいる

『シン』の動きはそこで止まる。『シン』はのろのろと方向を変え、海にもどろうとする。

黒衣の男たちに気づくティーダ。男たちは『シン』を見ている。その中に目立つ男（シーモア）。アーロンがドームから出てきて、ティーダの隣に立つ

ティーダ「あいつら、怪しい」

アーロンうなずき、「赤斬衆！」

赤斬衆は立ち上がろうとするが、みんなケガをしていてダメ。アーロン、舌打ち。

響く爆音。海へ向かう『シン』が建物を破壊したらしい。気づくと、男たちがいない。遠方で『シン』のあとを追うように移動している。

アーロン「ティーダ、手伝え」

グアド族を追って走り出す。

ティーダ「なんで俺が！」

アーロン「これは、おまえの物語だ」

ティーダ、はぁ？な感じ。アーロン、ティーダの反応も見ずに走り出す。あとを追うティーダ。

ティーダ「俺の物語ってなに！」

●燃える街並み

アーロンとティーダは男たちを追って、燃える街並みを走る。男たちは意外とすばやい。

ティーダ「さっきの、どういうことだよ」

アーロン「あとでな」

『シン』が海中に没しようとする。その『シン』に向かって駆けていく男たち。追うティーダたち。

エンカウント・バトルが発生。

北瀬　このプロットをベースにした、夢のザナルカンドで『シン』が出てきてどうこうって部分は、スケジュールの都合で、一度ケズったんですよ。でも、それだと『「シン」って何？』ということになりかねないから

発の終盤にきて、復活させることにして。

島　復活させるときに、議論した部分もあったよね。シン」が自分の家のほうにいるのに、ティーダがそちへもどるのはおかしい」って。ブリッツを教える束した子どもたちを助けるためにティーダはもどるだとか、いろいろ理由を考えた。

山　最終的には、アーロンが引っ張っていくんだけ、理由を考えてるときには、ブリッツを教える子どたちより、デートの約束のほうがティーダは気になんじゃないかとか言ってたよね(笑)。

島　デートの約束と言えば、あれで「右から5番目のの子」ってセリフを出せたんで、僕は満足している。ヘン街道で「右から5番目の女の子がかわいいと考えると負けちゃうんだよな」ってティーダが言うけど、れに対応するセリフを入れられたから。

山　あのへんはうまくつながったよね。

独自の言葉を持つグアド族

●小さな島(夜)

(陸地なので)ほっとするティーダ。息も絶え絶え。アーロンのことを思ってみる。

アーロン、無事なんだろうか」

しかし確認のすべはない。

「あのおっさん、死にそうにないもんな」

眠りに落ちる。

●小さな島(昼)

翌朝、自分のいる場所の状況がわかる。そこでのィーダの生活がはじまる。探検。

●寺院内の僧部屋

ほかにくらべて荒れかたが少ない。人が住んでいた形跡。スフィアがある。

●スフィア映像

スフィアを再生すると美しい女の姿。(人には見せないであろう生活臭漂うシーン)

女「=))(')&(%' $&$」(知らない言葉)

子供の声「P{' M{' P{?{」(知らない言葉)

女「(&)('/'=(){」(知らない言葉)

グアド語なので、ティーダ(プレイヤー)にはわからない。

●誰かが埋葬された形跡の場所

墓はスフィアに現れた女のものらしい。女が身につけていた服でわかる。不気味さを感じるティーダ。

●手記アップ

何か手記らしきものを見つけるが読めない(グアド文字。あとで仲間とくれば読める。シーモアの動機が記されている)。

●誰かが埋葬された形跡の場所

こ、こんなところにいたくない!」と思うが、なすすべがない。

●寺院・外(昼)

何日か経過。魚を焼いているティーダ。

ナレーション「どこかへ行きたいなどと考えていたことを反省している。レギスタン最高っす。帰りたい。ごめんなさい」

遠くに船が見える。こっちに向かってくる。

ティーダ「お———い!」

●船の中

船に乗りこむと無人……と思ったらひとりの少女が倒れている。少女はリュックと名乗る。本来は元気な女の子。しかし腹が減って……。魚を食わせて元気にしてやる。船が『シン』に襲われて故障してしまったことを知る。リュックもまた漂流中だとわかり、ガッカリするティーダ。

鳥山　この時点では、アルベド族はいなくて、グアド族が独自の言葉で話すという設定だった。

北瀬　ザナルカンドから飛ばされてきたらビサイドだと、すぐにワッカたちと出会って親しくなっちゃうじゃないですか。せっかく知らない世界に飛ばされたんだから、不安な状態ってのが少しほしいかなと。そこで、バージ=エボン寺院とか、「いったんどこかへ漂流して、拾われた人間とは言葉が通じなかった」ってシチュエーションを入れてみたんですよ。

妄想エディットシステム

●祈り子の間の入口前

ユウナだけが入っていく。

ユウナ「行ってきます」

ついて行こうとするティーダ。キマリに乱暴に阻止される。

ルールー「ここから先は召喚士しか行けないの」

ティーダ「なんで?」

ワッカ「聖なる場所だかんな。俺たちはここでユウナを待つんだ」

のぞこうと扉に近づくと、キマリに怒られる(怒られるたびに、妄想するティーダ。キマリに妄想の中身を話す。妄想エディットシステム:プレイヤーが自由に妄想できる)。

●ワッカtalk

この中には何があるんだ?と聞くティーダ。ワッカが教えてくれる。「祈り子様がいらっしゃる」

ティーダ「い、祈り子様……」

召喚士、祈り子、召喚獣の関係を教えてもらうティーダ。

【説明:仮】

「『祈り子』は『シン』を倒すために、みずからの命をエボン教に捧げた人たち。思いを像に封じこめ、未来永劫、召喚士に力を貸してくれる。祈り子の思いは、召喚士の身体を通ってスピラに転生する。その姿が召喚獣」

「祈り子って生きてるの?　死んでるの?」

『ふつうの意味では死んでる……でも、思いは生きてる。それぞれの寺院で召喚士を待ってらっしゃる』

「祈り子って、ど、どうやってなるんだ?」

『ユウナレスカ様の秘術』

『ユウナレスカって……1000年前の人なんだろ?』

「そう。だから祈り子様は1000年前から、それぞれの寺院で召喚士を待っていらっしゃる」
　膨らむティーダの妄想。ホラー系。怖い。
「怖いっちゅうか、気持ち悪いっちゅうか……」
ワッカ「言葉をつつしんでくれ」
ナレーション「……なんだかイヤな感じだった。でも、それがスピラのやりかた」
ルールー「私たちの気持ちに関係なく、ずっとつづいてきたことよ」
ワッカ「これからもずっとつづくんだ」

鳥山　「妄想エディットシステム」なんていうのも、あったねえ。ユウナが祈り子の間で何をしているかっていうのは、謎じゃないですか。それを想像して、プレイヤーが選択肢を選んでいくのが「妄想エディットシステム」。その選んだ選択肢に応じた映像を実際に画面に表示して、ティーダがそれについてワッカと話す……そういうものを考えていたんですけど。
野島　あのシステムは、かなり最後のほうまで生き残ってたよねえ。でも、そういう映像を何パターンも作るのはちょっと無理があったんで、「そろそろハズしたほうがいいんじゃないか」って北瀬さんにメールを送った。そしたら北瀬さんも「ボクもそう思ってた」って(笑)。

マカラーニャでのミュージカル

　エボンミュゼ礼拝(音楽祭)がはじまる。古代の召喚士ユウナレスカの物語をミュージカルで演じる。朽ち果てようとしてるレギスタン街角の舞台セット。
　場内に響く歌声(祈りの歌がベース)。夜空に上がる召喚魔法。美しい舞・踊り。ユウナレスカの衣装をまとったユウナが登場。息をのむほどキレイ。
　観客席の裏に、幻光虫の「シン」が登場。グアド族の演出。観客席の上を幻光虫の『シン』が通る。ユウナが「召喚」するクライマックス・シーン。ユウナ、召喚。
　しかし、グアド族の幻影のシンはより巨大になる。グアド族の嘲笑。とまどうユウナ。舞台照明が落ちる。音楽演奏も止まる。真性の暗闇。灯されるたいまつ。しだいに舞台が明るくなる。そこに10年前に死んだはずの大召喚士バスカ(※ブラスカの旧名)の姿。たくさんの幻光虫を身にまとって薄ぼんやりと輝いている。
「バスカ様！」と驚きの観客席が騒然。荘厳な舞を披露するバスカ。音楽なし、バスカの踏みならす足音と身体の織りなすリズムだけが響く。静まりかえる観客。一段落して、割れんばかりの拍手&歓声！
　あわてて指揮者は演奏を再開。派手な召喚魔法(デモンストレーション)をかまして幻光虫の「シン」映像を倒す。やがて低く歌うように演説する。「シンを恐れることはない。大召喚士バスカは帰ってきた、と。
ティーダ「シーモアの声じゃねえかよ！」
　激しい風が巻き起こる。消えるたいまつ。消えるバスカ。

●遺跡の上(観客席)
ティーダ「あれ、ニセモノだぞ！　グアド族の……モアってヤツが作ってる幻だ！」
　周囲の人たちにボコにされるティーダ、大召喚士バスカはみんなに尊敬されている。
　ステージ上で放心していたユウナ。
「本当です！　父は10年前に死にました！」
客(グアドのサクラ)「異界で会ったのか!?
「いいえ……父は……父はモンスターになる道を選んだのだと思います」
客(グアドのサクラ)「娘のくせに、父上をおとしめるつもりか！」「俺たちに必要なのは青二才の召喚士じゃない！」「バスカ！ バスカ！ バスカ！」
　やがて客席はバスカバスカの大合唱。途方にくれてしゃがみこんでしまうユウナ。

野島　当初は「ユウナアイドル化計画」と言いながらシナリオを書いていたこともあって……ルカとかで町の人がユウナを囲んだりするレベルでは、実際のゲーム中にも、その雰囲気が残っているかな。
鳥山　召喚士は、この世界ではいわゆるスターですよね。そういうアイドルと一緒に旅してみたいっていうコンセプトも、『FFX』にはあったわけです
渡辺　行く先々で、なぜかユウナのブロマイドが売られていたりとか。
北瀬　野島さんって、スターを出すのが好きですよね。『FFVII』でもソルジャーがそういう位置づけだった。
野島　それによって、世界のリアリティが出ればいいなあと思って。
鳥山　アイドル的な見せ場としては、結婚式とか異界送りを考えていたわけだけど、マカラーニャの音楽祭でユウナが踊るイベントっていうのもあったね。それが、このプロット。
野島　とにかく、多くの場面で踊ったり歌ったりさせたかったから。
渡辺　最終的に、話がシリアスになってきたんで、楽しげな演出はやりづらくなってしまったんですけどね。
北瀬　ルカにシーモアとマイカが訪れたとき、楽団がいるじゃないですか。あれは、本当はこのマカラーニャの音楽祭のためにデザインしたキャラクターなんですよ。

←開発初期に描かれた異界送りのイメージイラスト。心なしかユウナの衣装がアイドル風に見える。

聖なる泉の好感度イベント

●森の中･ぽっかり開けた場所が見える

　行こうとすると足元に小枝が飛んでくる。大きなリアクションをとるティーダ。

　見るとキマリがいる。行くな、とジェスチャーで。ティーダはキマリのそばへ。

ティーダ「ずっと？」

　うなずくキマリ。

　ユウナを見る。ユウナ立ち上がる。空を見上げて、力のかぎり叫ぶ。

あ―――――――――！」※言葉にならない叫び。

　森に響く声。びっくりして立ち上がるふたり。

あ―――――――――！」

　森に響く声。

　ティーダたちのほうを見るユウナ。微笑み。こっちに歩いてくる。微笑み消える。途中から小走り。涙おさえられない。走ってくる。ティーダの胸に顔をうずめてえぐえぐえぐ。※好感度しだいでは、キマリに行くかも

●聖なるベベル大河ほとりの森･野宿ポイント

ワッカ「ど、どうするんだ？」

ユウナ「エボン教がどうなっても、『シン』はいます。『シン』を倒すためには、旅をつづけなくては。エボン教の高僧たちが、どんなに醜い考えを持っていようと　私の……多くの人々の心の中にはエボンの教えがあります。それは本物なのだと思います。尊い真実なのだと思います。それがあるかぎり、何も変わりません。だから、旅をつづけたいです。みなさん……力を貸してください」

　みんな立ち上がる。言葉にはしないが、みんなユウナに同意。

ユウナ「行きましょう。北へ。レギスタンへ」

鳥　マカラーニャの泉のイベントでは、好感度1位キャラクターが、ティーダとユウナの仲が気になって見にくるっていうアイデアもあった。

山　「巨人の星」のアキコ姉ちゃんのように(笑)。

鳥　見た、見られたってことで、その後のセリフに影響したり。

山　好感度の条件を満たしていないときは、このプロットのようにキマリが見にくることになってたんだよね。で、ユウナの好感度が低いと、ティーダではなく、キマリに抱きつきに行ったと。製品版のマカラーニャの泉でキマリがふたりを見ているのは、このプロットのなごりなんですよ。

実在したザナルカンド

●ユウナレスカとの戦い

　モンスター化したユウナレスカが出現する。究極召喚で「シン」を倒しても、その召喚獣は倒したばかりの「シン」から呪いを受け継いでしまうのだ、と告げる。結局、シンの連環システムは変わらない、と論理的に証明。

ユウナレスカ「だが、時間かせぎにはなる。それで十分ではないか。人間の命など、どうせ短く、くだらぬもの。ちっぽけな命ふたつで、つかの間の平和が手に入るなら、安い買い物だろう。人間など吐いて捨てるほどいる、代わりはいくらでもいるのだ」

アーロン「代わりがいる、だと……」

ユウナレスカ「おまえたちが、私のところにきたのが、その証明だ。おまえはジェクトの代わりとして、娘(ユウナ)はバスカの代わりとして、私の前に現れた……つまり人間には代わりがいるということだ」

アーロン「俺がここにきたのは、あいつらの代わりがいなかったからだ。かけがえのない友だったからだ……！」

ユウナレスカ「幻想だ。代わりのない人間などいない。すべてお前の錯覚だ。さあ、わが魔力を受け入れて、ジェクトの代わりになるがいい」

　ユウナレスカ、アーロンを祈り子に変えようとするが、アーロン、ぶち切れる。バトル突入。モンスターと化したユウナレスカを倒す。古来からの『シン』を倒すすべを捨て去ってしまった一同。途方にくれるユウナ。

　バスカが残したスフィアを発見する。

スフィアの映像：究極召喚では『シン』を倒せないことを知ったジェクトは「俺を召喚するな」と言った。だが、自分(バスカ)は召喚をしてしまう。『シン』を倒す方法はそれしかないからだ。親友が命を懸けて教えてくれたことなのに、自分はエボン教に染まりきった人間なのだ。弱かったのだ。自分は異界に行かずにモンスターとしてここで召喚士を待つ。もうこんな悲劇をくり返してはならない。

バスカ「すまん、アーロン。すまん、ユウナ……」

　ドーム全体が激しく揺れてくずれはじめる。

　遠景に夜明け前の闇の中、『シン』の姿が見える。何かを待っているようだ。夜が明ける(新しい時代がくる感じ)。逆光の『シン』が美しい。

ティーダ「俺に倒されるの待ってるのか？　方法がないんだよ！」

　静かに去って行く『シン』。

●レギスタンの人々と再会

　去って行った『シン』の周囲にわらわらと人。みんなポカンとしている。(物語の冒頭でレギスタンにいた)ティーダの友人もいる。『シン』がレギスタンの住民を運んできたことがわかる。

野島　最初、レギスタン――つまりザナルカンドって実在する街だった。

北瀬　ガガゼト山の上のほうに浮かんでたんだよね。都市があって、実際にそこに人が住んでいた。ラストバトル前に住人を助けに行こうってイベントもあったっけ。

渡辺　『シン』で助けようという案もありましたね。

鳥山　実在する街だったから、このプロットでは、レギスタンの住民たちとティーダの再会シーンが描かれてるんだよね。ザナルカンドが召喚された街だと決まった時点で、この手のシーンは全部なくなっちゃったんだけど。

CREATOR'S SALON

サウンドPART

『FF』シリーズにおいて、作曲者が複数になったのは、今回がはじめて。おなじみの植松氏を中心とした3名の作曲者のかたに、こちらがセレクトした曲を聴きながら、エピソードの数々を語っていただいた。なお、各曲名の下には、サントラCDでのトラック番号とルカ=シアターでの音楽スフィアの番号を併記している。

➡左から、仲野順也、植松伸夫、浜渦正志【敬称略】

ザナルカンドにて

CD DISC 1-02 音楽スフィア M01

作曲／編曲：植松伸夫

植松　もとは、瀬尾さん(瀬尾和紀氏：フルート奏者)のリサイタルに提供する曲を作るときに、どんな感じがいいのかなあってことで、いくつか作った曲のひとつなんです。結局、フルートのリサイタルの曲としては悲しすぎるかと思って、そのときは使わなかったんですけど、個人的にサビの入りかたがすごく好きだったんで、いつかどこかで使ってやりたいと思っていたんですよ。それをちょっと仕上げて聴かせたら、スタッフに評判がよかったので、じゃあこれでいっちゃおうかな、と。

浜渦　この曲が、オープニングのあの場面にバシッとハマった時点で、スタッフ全員のモチベーションがものすごく上がりましたよね。

植松　ほかの曲にもいくつか、この曲のフレーズを組みこんでいるものがありますし、そういう意味では「素敵だね」と並ぶ、もうひとつの主題歌といった感じです。そうそう、最終的にゲームで使われているのは、プロのピアニストのかたに弾いていただいたものなんですけど、開発中は、かなり最後のほうまで、僕の手弾きのやつが入ってたんですよ。あぶないところでしたね(笑)。

ティーダのテーマ

CD DISC 1-04 音楽スフィア M03

作曲／編曲：植松伸夫

植松　最初、ティーダをイメージして作ったのは、ブリッツボールの試合で流れるほうのバージョン(「ブリッツに賭けた男達」)なんです。ティーダはブリッツボールの選手だし、元気なイメージも曲とうまく重なるので、そのままティーダのテーマにしようかなって。ただ、ティーダも、いつもいつも元気なわけじゃないですよね。物思いにふけるときもあれば、オヤジさんのこと思い出してるときもあるだろうし。そういうシーンのために、このスローなアレンジバージョンを作ったんですよ。僕としては、こっちのほうが気に入っていますね。

浜渦　いま、ピアノコレクションのCD用に何曲かアレンジしてるんですけど、じつはこの曲が一番難しいんですよ。ピアノの曲としてイメージできないんですね。簡
単な感じの曲に聞こえるんですが、逆にそのほうが和声
の進行の幅とかもかぎられてくるんで、アレンジのオリ
ジナリティがすごく出しにくいんです。おもしろい和声
でもつけようかと思っても、かえっていやらしい感じに
なっちゃって。だから最近の僕には、苦労させられてる
曲っていう印象が強いですね(笑)。

Otherworld

CD DISC 1-06 音楽スフィア —

作曲／編曲：植松伸夫

植松　『FF』でデスメタルっていうのが、意外だとか新
だとかよく言われるんですけど、こういう感じの音楽が
マッチするシーンが、たまたまこれまでの作品になかっ
たというだけで。

浜渦　僕は最初に聴いたとき、このタイプの曲も十分あ
りだと思いましたよ。とくに今回は。

仲野　この曲にかぎらず、いろいろなジャンルのものが
入りましたよね。

植松　こういう曲をやってみて、やっぱりおもしろかっ
た。なんか、自分が昔いた場所にもどれたというか。僕
はオーケストラよりも、こういったバンド編成のほうが
接していた時間が長いんで。オーケストラだと収録のと
きにいまでも緊張するんですけど、ギターを弾いたりド
ラムをたたいてるヤツらだったら、ずっと昔からまわり
にいたんで、すごくリラックスできるんです。ちなみに
作詞は、海外版の翻訳担当のアレックス(アレクサンダ
ー=O=スミス氏)に、歌はアレックスが飲み屋で偶然
会った、デスメタルをやっているミュージシャン(ビ
ル=ミュール氏)にお願いしています。

ノーマルバトル

CD DISC 1-09 音楽スフィア

作曲／編曲：植松伸夫

植松　この曲、最初のころは評判が悪かったですね。開
発中は、北瀬(ディレクター・北瀬佳範氏)のパソコン上
に、いま自分たちが作ってる『FF X』に対する意見を無
記名で書きこんでいいっていう、目安箱みたいな場所が
あったんですよ。それである日、北瀬が「目安箱にバ

の曲がよくないっていう票がいくつかきてるんですけ
」って言ってきましてね。でも、僕自身は悪くない曲
と思っていたんで、そこはちょっと、ていねいに突っ
ねさせてもらいました(笑)。たぶんこれで大丈夫だと
うよーって。もし、これ以上評判が悪かったら考える
って言ったんですけど、結局、それ以上は票が伸びま
んでしたしね。

浜渦　僕は別に、悪くないと思ってましたけどね。

仲野　ところで、バトルの曲って、前に作ったやつに似
ちゃうこととかないですか？

植松　同じようなノリばっかりだよ、本当に(笑)。全然
がう曲のつもりで作ってたのに、完成してみると、じ
つは昔作った曲の一部分とメロディが一緒だったってい
ことがあったりする。まあ、作っている途中で気がつ
いたときには変えるけど、基本的にはあまり気にしない
ようにしているね。

敵襲

CD　DISC 1-16　音楽スフィア　M07

作曲／編曲：仲野順也

仲野　『FF』シリーズに参加することになって、一番最初
に作った曲ですね。その時点では、まだ3人のうちの誰
も曲を作ってなかったので、右も左もわからないって感
じで(笑)。『FF』で流れる音楽がどういうものなのか、
自分のなかで把握しきれてないときだったんで、今回作
った曲のなかでは、過去の『FF』の曲を意識した部分が
一番強いかもしれませんね。もともとは、いまのバージ
ョンの20小節目あたりからはじまる曲だったんですけ
ど、インパクトが足りないかなと思って、あとからイン
トロ部分を追加してみました。

植松　いろいろな場面で、使いまわしがききやすい曲だ
ったよね。

浜渦　最初のほうのシーンでは、バトルって言えばこの
曲でしたからね。

祈りの歌

CD　[illegible]　音楽スフィア　—

作曲：植松伸夫／編曲：浜渦正志

植松　北瀬や野島(シナリオライター・野島一成氏)のほ
うから、歌がほしいという注文がきていたんですよ。歌
詞もはじめからあって。僕が作ったのはメインのメロデ
ィだけで、そのほかの重厚でこみ入った部分は、すべて
浜渦のアレンジです。

浜渦　それぞれのパートがソロで歌うものを含めたら、
10種類以上作りましたかね。

植松　彼にいろいろなバリエーションを作ってもらった
おかげで、土地ごとにちがうアレンジにできたのが、す
ごくよかったですね。僕ひとりでやってたら、たんたん
とした感じになってたかもしれないし。浜渦は声楽出身
なんで、この手のものは十八番なんですよ。

浜渦　もとのメロディが神秘的じゃないですか。だから、
ふつうの和声とかつけるとベタッとしちゃうかなと思っ
て、ちょっと複雑なコードとかも入れて、こみ入った構
成にしてみたんです。歌い手の人たちがよく歌ってくれ
たおかげで、うまくまとまりました。

植松　『FFVII』から生録音のコーラスを入れはじめたんで
すが、『FFIX』以外はすべて、浜渦関連の人たちに歌っ
てもらってるんですよ。僕は勝手に"浜渦組"って呼んで
るんですけど(笑)。

浜渦　知り合いとか学生時代の友人とかに頼んで、ソプ
ラノ、アルト、テノール、バスがそれぞれふたりずつと
いう編成を組んでます。ちょっと変わった歌詞だったん
ですけど、別段とまどいもなく、そういう言葉があるん
だろうなっていう感じで自然に歌ってくれました。

植松　そう言えば、浜渦自身はなんで今回は歌わなかっ
たの？

浜渦　いやいや、僕は『FFVII』のセフィロスの曲(「片翼
の天使」)だけで足を洗いました(笑)。

試練の間

CD　DISC 1-22　音楽スフィア　[illegible]

作曲／編曲：植松伸夫

植松　曲自体はすごくシンプルなんで、どうしても何か
ひとつ、隠し味がほしかったんですよ。それで別のスタ
ッフに、何かモニョモニョと呪文を唱えてるような音を
入れてくれって頼んだんです。結局、何の音を入れたの
か、僕にもわからないんですけど(笑)。ほかの曲にくら
べてアジアっぽい印象が強いのは、シタール(インド楽
器)の音を使っているからだと思います。

浜渦　この曲を聴くと、ゲーム中に苦労したのをすごく
思い出しますね。

植松　どーすんだよこのスフィア、って(笑)。

仲野　開かない……とか(笑)。

嵐の前の静けさ

CD　[illegible]　音楽スフィア　[illegible]

作曲／編曲：植松伸夫

植松　ギターがからむ曲が、個人的に好きなんですよ。
生楽器のアルペジオ(構成音が分散して配置されている
和音)が、左右で別のフレーズを鳴らしていて、からん
だりからまなかったりをくり返しながら、淡々と流れて
いくっていうパターンが。この手の曲は、毎回かならず
1曲は作っちゃいますね。あと、メロトロンという楽器
の音色を使った曲も好きです。

浜渦　そう言えば「ルールーのテーマ」でも、フルートの
音はメロトロンで鳴らしてましたよね。

植松　メロトロンというのは、いわゆるサンプリングシ
ンセの元祖みたいな楽器で、鍵盤ひとつひとつに録音用
のテープがついていて、鍵盤を押すと、そこに録音され
ていた音が鳴るんです。それがなぜか、どんなメジャー
コード(明るい感じの和音)を弾いても哀しい響きになる
んですよ。その音色がすごく好きで、僕はよく使います。
ギターのからみとメロトロンの音色というのが、僕のツ
ボなんでしょうね(笑)。

浜渦　メロトロンって、テープ特有の"揺らぎ"が不安定
感をかもし出すのがいいですよね。

ルカ

CD [illegible] | 音楽スフィア [illegible]

作曲／編曲：仲野順也

仲野　なんか、考える間もなくパッパッとできた曲ですね。前の会社でアーケードゲームの曲を作っていたときとはちがう、家庭用ゲームならではの曲が作れて、すごくうれしかったです。アーケードゲームの曲って、リズムがハデで、音もギラついたものにして、なにより短い構成のなかで展開をいっぱいつけていかないと、もたないんですよ。小さい変化で曲をもたせていくというのは、アーケードゲームではなかなかやりにくい。

植松　仲野の曲って、1コーラスが5分ぐらいの曲とかもあるんですよ。これなんかは短いほうだよね。

仲野　もしかすると、アーケードゲームの曲を作っていたときの反動かもしれません。これまでは、30秒ぐらいのところにギュッと詰めこむ作りかたが多かったんで。

ブラス de チョコボ

CD DISC 2:14 | 音楽スフィア M34

作曲／編曲：植松伸夫

植松　チョコボの曲のアレンジは、毎回悩みどころなんですよ。メロディ自体はほとんどいじらずに、音楽のジャンルのおもしろさで勝負していこうって考えがあるんで。そのほうが「こうくるかー」という意外性をプレイヤーに感じてもらえるでしょ。今回は、ビッグバンドみたいのはこれまでやってなかったなーということで、こんなアレンジにしてみました。ただ、だんだんネタがつきてきましたね。今度はこのふたりにアレンジしてもらいましょうか(笑)。

浜渦　すでに『チョコボの不思議なダンジョン』で、すごくたくさんアレンジしました(笑)。この曲って、スクウェアのゲームのなかで一番アレンジバージョンが多いんじゃないですか。チョコボの曲だけのCDを作ったら、2枚組ぐらいになりそう(笑)。

植松　仲野だったらどんなふうにアレンジする？

浜渦　5分ぐらいの曲にするんじゃない(笑)？

仲野　どうですかね。メインのメロディが出てくるまでに2分ぐらいかかる曲とか(笑)。

植松　問題なのは、「○○○ de チョコボ」の○○○はなるべく3文字じゃないといけないってことだよね。次回作はどうしよう。「津軽 de チョコボ」とか(笑)。

雷平原

CD DISC 3:01 | 音楽スフィア M113

作曲／編曲：浜渦正志

浜渦　これは、すごく力を抜いて作ったんで、自分の色が勝手に出ちゃったのかなって感じです。どこの場面というのを考えずに作ったんですけど、イベントチームの人が、一番合うシーンで使ってくれました。悠久の時間を感じさせる曲なんで、雨が降ってるなかで流れるっていうのは正解かな、と。

植松　画面と合わせて曲を聴いたとき、これはここだよなー、バッチリだなあと思いましたね。

浜渦　最初はピアノだけだったんですけど、それだやおもしろくないんで、時計の音も入れてみたんです

植松　浜渦の曲って、ピアノがすごく語ってるよう象があるよね。

浜渦　それはやっぱり、僕自身がピアノを好きだかゃないですかね。ピアノって、ひとつの楽器でオトレーションができるし、自分のやりたいことを表現やすいから、ついつい使っちゃうんですよ。

ジェクトのテーマ

CD [illegible] | 音楽スフィア [illegible]

作曲／編曲：植松伸夫

植松　ジェクトってキャラクターは個性が強いんでろいろなジャンルの音楽を当てはめられるんですよいくつか作ったんですけど、だらしなさみたいな部分を出してみたくて、ブルーノートっていう、いわゆるドミファソラシドの3度、5度、7度が半音低くなる音を使うことにしたんです。そうするとブルースだよなあでもピアノでブルースっていうイメージでもないなあということで、ギター1本にしてみました。

仲野　ジャンルとしては、カントリーブルースってこになりますかね。

植松　そうだね。ちなみに、スライドギターはウチタッフが実際に弾いたものです。もし、全部打ちこみータだったら、ここまで色っぽさみたいなものを表現できなかったと思うんですよ。

襲撃

CD DISC 3:14 | 音楽スフィア [illegible]

作曲／編曲：浜渦正志

浜渦　これは、僕が今回手がけた曲のなかで唯一、ケームの画面を見ながら作ったものです。ちょうど1ルーしたところでムービーが終わって、プレイヤーが操作きる画面になるようにしています。あと、そのままルに突入しても違和感がないように心がけました。ムービーからふつうのゲーム画面、そこからさらにバトル面と、通して使えるように。

植松　ベベル宮突入のシーンはあれで正解だったよねずーっとこの曲で通して。

素敵だね

CD [illegible] | 音楽スフィア —

作曲：植松伸夫／編曲：浜口史郎

植松　このゲームって、沖縄とか琉球っぽい色合いがりますよね。ちょうど僕も、前々から琉球系の音楽に味があったんで、そっちのほうの歌手で今回の主題歌合う人を探してみようってことになったんです。

浜渦　そのとき、松下さん(サウンドチーム・プロダクョンマネージャー・松下謙介氏)がCDショップをあちちまわって買ってきたなかに……。

植松　そう、RIKKIさんのCDが入ってた。聴いてみたら

曲目でゾゾゾゾッときて、これで決まりでしょう、と。
で、そのあと北瀬とかをどうやって説得しようかと思っ
てたら、RIKKIさんが出演したテレビ番組のビデオを、
事務所のかたが貸してくれて。それが久石 譲さんのピ
アノの伴奏で、「もののけ姫」の歌をRIKKIさんが歌って
る映像だったんですよ。これは説得力あるなあと思って
北瀬たちに見せたら、あっさり決まりましたね(笑)。そ
んな感じで歌い手さんが決まったあと、奄美大島へ行っ
たりしてイメージを固めていったんですが、肝心の曲の
ほうはなかなかできなくて。
仲野　そうですか？　ある日突然できてたって感じでし
たけど。
植松　いや、じつは大苦戦。最後は「絶対に今晩作ろう」
と、会社の応接室にシンセサイザーを運びこんで、自分
を追いつめて作った(笑)。で、完成した曲を野島に渡し
て、詞をつけてもらって。メロディと野島が作ってきた
字数が合わないところがあって何度かやりとりはしたけ
ど、いい歌詞を書いてくれたよね。

いつか終わる夢

CD　DISC 4 08　音楽スフィア　M75
作曲：植松伸夫／編曲：浜渦正志

植松　「素敵だね」を浜渦にアレンジしてもらった曲なん
ですけど、もうバッチリですよね。仲野にしても浜渦に
しても、僕とは明らかにちがう音楽の方向性を持ってい
るんで、今回の仕事をお願いしたんですよ。僕にないも
のを「FF X」にプラスしたいという思いがあったんで。
そういう意味ではふたりとも、それに応えて自分の得意
なところをうまく出してくれましたね。
浜渦　せっかくまわってきた大きな仕事だから、自分の
色を出さないともったいないですからね。
植松　この曲も、作ったときは、どのシーンで流すか決
まってなかったんだっけ。
浜渦　そうですね。だからとりあえずは、「素敵だね」を
自分なりにアレンジしてみたんですよ。そうしたら、
「雷平原」と同じように一番合う場面に使ってもらえて、
しかもベベル宮突入のときの「襲撃」と一緒で、敵とエン
カウントしてもそのまま曲が流れていたという。イベン
トチームの人たちに、この曲の良さを引き出してもらえ
たって感じですね。
植松　本当に、うまいところで流したよね。この曲を流
すんだったら、ここしかないって場面で。

召喚獣バトル

CD　DISC 4 17　音楽スフィア　—
作曲／編曲：仲野順也

仲野　この曲に対しては、とにかく注文が多かったんで
すよね。哀しくて、それでいてやりきれない感じがあっ
て、しかも後半に盛り上がって戦ってる感じで……あと、
「祈りの歌」のメロディを使え使えって。
植松　使え使えじゃなくて「使ってください」って言った
の(笑)。召喚獣とのバトルで流れる曲だから、「祈りの
歌」が曲のどこかに入ってたほうがいいなと思って。

仲野　だから、強引にイントロに入れました(笑)。あと、
「敵襲」のグレードアップ版ってイメージがあったんで、
それを後半につけたって感じです。
植松　これも浜渦の「いつか終わる夢」と同じで、僕には
できないアレンジですね。やっぱり、こだわるところが
人それぞれちがうと思うんですよ。仲野のこだわる部分
ってどこ？
仲野　和声の進行とかですね。あとは、どんな曲にも、
ちょっぴり悪趣味なところを入れたいなと。楽しい曲に
は何か哀しい要素を入れたり、逆に哀しい曲だったら楽
しい要素を入れたりとか。曲を壊さない程度に、そうい
う"反するもの"を入れたいなというのがあります。
浜渦　この曲もわりとそんな感じですよね。盛り上げて、
盛り上げて……のくり返しで進んでいって、何度盛り上
がってもその先が見えなくて、しかもそれが全然うっと
うしくなく聴けるっていう。すごくおもしろい構成だな
と思いますね。

決戦

CD　DISC 4 18　音楽スフィア　—
作曲／編曲：浜渦正志

浜渦　はじめは漠然と、今回は3体ぐらいラストボスが
いて、そのうちのどれかの曲になると思うんで、とりあ
えず作ってくれって言われていたんですよ。だったら、
ほかのふたりがやらないような曲をやっておこうと思っ
て。開発の最後のほうだったんで、悔いを残さないよう
に、自分の好きなことをやってみました。
植松　シマノフスキ(ショパン亡きあとのポーランド音
楽を代表する作曲家)の曲からヒントを得たんだっけ？
浜渦　そうですね。この曲は、方向性を決めるまでにす
ごく時間がかかったんですよ。ボス戦の音楽って、ジャ
ンルとか技法はやりつくされてる部分があるじゃないで
すか。それで、鍵盤の前でいろいろなCDを聴きながら
悩んでいたんですけど、そのとき、たまたま持ってきて
いたシマノフスキの交響楽をかけたら、一緒にいたスタ
ッフに、「こういうやつですよ」と言われて。結果的に、
できあがった曲にはシマノフスキの痕跡は全然残ってな
いんですけど、インスピレーションはシマノフスキから
得たって感じです。

Ending Theme

CD　DISC 4 19　音楽スフィア　—
作曲：植松伸夫／編曲：浜口史郎

植松　「祈りの歌」と「ザナルカンドにて」をどこかにから
めたいなというのがあって。ムービーのほうが先にでき
ていたんで、まず「ザナルカンドにて」のサビの部分を、
ティーダがユウナをうしろから抱きしめるところに持っ
てこようというところからはじめて、そこから前後を作
っていきました。映像のピークと音楽のピークが一致し
ていれば、ほかのところが多少ズレていたとしても、全
体的にピッタリ合ったイメージになるものなんですよ。
ただ、この曲も含めて、今回は完成度がすごく高いもの
ができたんで、つぎが大変ですね(笑)。

サントラCD&音楽スフィア対応　『FFX』楽曲リスト

サントラNo.	タイトル	音楽スフィア	おもな使用場面	作曲	編曲
DISC1					
1-01	「全部話しておきたいんだ」	——	オープニングでのティーダのセリフ	—	—
1-02	ザナルカンドにて	M01	オープニング、アルベドのホーム・メイン通路(静かになったあと)、エンディング後	植松	植松
1-03	プレリュード	M02	ザナルカンド・ハーバー、サルベージ船・甲板でのスフィア盤の説明時	植松	植松
1-04	ティーダのテーマ	M03	ザナルカンド・フリーウェイ、連絡船ウイノ号	植松	植松
1-05	Otherworld	——	ザナルカンドでのブリッツ時【映像スフィア01「ザナルカンド」】、対ブラスカの究極召喚戦	植松	植松
1-06	急げ!!	M04	ザナルカンド(崩壊後)、アルベドのホーム爆破時、聖ベベル宮の結婚式での逃走時	仲野	仲野
1-07	これはお前の物語だ	——	ザナルカンドでの「シン」突入時【映像スフィア04「……覚悟を決めろ」】	仲野	仲野
1-08	不気味	M05	海の遺跡	仲野	仲野
1-09	ノーマルバトル	M06	バトル(通常)	植松	植松
1-10	勝利のファンファーレ	M10	バトル勝利時、「チョコボ訓練」記録更新時、「落雷避け」宝箱の開閉時	植松	植松
1-11	ゲームオーバー	M08	バトル全滅時	植松	植松
1-12	夢も希望もありません	M09	海の遺跡(屋内)、海底遺跡(対トロス戦後)、マカラーニャ寺院(ジスカルのスフィア発見時)	植松	植松
1-13	暗躍	M11	海の遺跡・広間でのアルベド族との会話時、飛空艇(魔物出現時)	仲野	仲野
1-14	海底遺跡	M12	海底遺跡	仲野	仲野
1-15	チイはアルベド族	M41	サルベージ船・甲板でのリュックとの会話時	植松	植松
1-16	敵襲	M07	バトル(ボス戦など)、サルベージ船や連絡船リキ号での「シン」襲撃時、浄罪の水路	仲野	仲野
1-17	ブリッツに賭けた男達	M13	ビサイド島・浜辺(ワッカとの初対面時)、ルカ入港時、ブリッツ大会決勝戦、ワッカ登場後	植松	植松
1-18	ビサイド島	M15	ビサイド島	浜渦	浜渦
1-19	スピラの情景	M16	ビサイド村、ポルト=キーリカ、雷平原・旅行公司	植松	浜渦
1-20	祈りの歌	——	各地の寺院・大広間&僧官の間、キノコ岩街道・浜辺、レミアム寺院・祈り子の間	植松	浜渦
1-21	幻想	M17	ビサイド村・民家(中央)での「ジェクト行方不明」回想時、マカラーニャ湖	仲野	仲野
1-22	試練の間	M18	試練の間(エボン=ドームは再挑戦時以降)	植松	植松
1-23	祈りの歌~ヴァルファーレ	——	ビサイド寺院・祈り子の間	植松	浜渦
1-24	召喚	M19	ニューゲーム/ロード画面、ビサイド村・全景でのユウナの初召喚時	仲野	仲野
1-25	大召喚士の娘	M20	夜のビサイド村でのユウナとの会話時、飛空艇・甲板でのユウナとの会話時	植松	植松
1-26	おやすみ	M22	宿屋宿泊時	植松	植松
DISC2					
2-01	ユウナのテーマ	M21	ビサイド島・浜辺(旅出発後)、ガガゼト山・山頂付近でのユウナとリュックの会話時	植松	植松
2-02	萌動	M24	連絡船リキ号、ジョゼ街道、幻光河	植松	仲野
2-03	異界送り	——	ポルト=キーリカでの異界送り時【映像スフィア15「異界送り」】	植松	浜渦
2-04	嵐の前の静けさ	M26	キーリカの森、マカラーニャの森、盗まれた祈り子の洞窟、ガガゼト山・登山洞窟	植松	植松
2-05	祈りの歌~イフリート	——	キーリカ寺院・控えの間&祈り子の間	植松	浜渦
2-06	ルカ	M29	ルカ	仲野	仲野
2-07	マイカ総老師歓迎	M28	ルカ港・3番ポートでのマイカ到着時	仲野	仲野
2-08	不撓の決意	M23	対????(キマリ)戦、ルカ(ユウナ誘拐中)、「ブリッツボール」メインメニュー、エボン=ドーム	仲野	仲野
2-09	The Splendid Performance	M30	ルカ(ブリッツ大会1回戦終盤~決勝戦のあいだ)	浜渦	浜渦
2-10	対峙	M27	ブリッツ大会決勝戦開始時	浜渦	浜渦
2-11	Blitz Off	M32	「ブリッツボール」試合中	浜渦	浜渦
2-12	アーロンのテーマ	M31	港町ルカ・町はずれでのアーロン&ティーダのガード就任時、エンディング(「シン」の体内)	植松	植松
2-13	ミヘン街道	M33	ミヘン街道	植松	植松
2-14	ブラスdeチョコボ	M34	チョコボ騎乗中	植松	植松
2-15	旅行公司	M35	ミヘン街道・旅行公司、マカラーニャ湖・旅行公司	浜渦	浜渦
2-16	通行を許可します	——	ミヘン街道・北端でのシーモア登場時	植松	植松
2-17	シーモアのテーマ	M36	キノコ岩街道・入口でのシーモアとの会話時、マカラーニャ寺院(対シーモア戦直後)	植松	植松
2-18	宵闇	——	ガガゼト山・祈り子群から飛ぶザナルカンド、「シン」の体内・死せる夢の都&悪夢の中心	仲野	仲野
2-19	ジョゼ寺院	M38	ジョゼ寺院・寺院前広場(初到着時)	植松	植松
2-20	祈りの歌~イクシオン	——	ジョゼ寺院・祈り子の間	植松	浜渦
2-21	シパーフ乗るぅ?	M39	幻光河・シパーフ乗り場(初到着時)	植松	植松
2-22	リュックのテーマ	M40	幻光河・北岸でのリュック合流時	植松	植松

※1…Remix:野田博郷【敬称略】

サントラNo.	タイトル	音楽スフィア	おもな使用場面	作曲	編曲
2-23	グアドサラム	M42	グアドサラム	仲野	仲野
DISC3					
3-01	雷平原	M43	雷平原	浜渦	浜渦
3-02	ジェクトのテーマ	M44	ジェクトのスフィア再生時	植松	植松
3-03	マカラーニャの森	M51	マカラーニャの森・聖なる泉周辺	浜渦	浜渦
3-04	霧海	M63	マカラーニャ湖・湖面でのリュックとワッカの口論時	仲野	仲野
3-05	寺院楽隊	M68	マカラーニャ寺院・大広間(初到着時)	仲野	仲野
3-06	シーモアの野望	M55	対シーモア戦、ガガゼト山・峠でのシーモアとの会話時	植松	植松
3-07	祈りの歌~シヴァ	——	マカラーニャ寺院・氷の参道(下部)&祈り子の間、マカラーニャ湖・湖底	植松	浜渦
3-08	迫りくる者たち	M65	マカラーニャ寺院(グアド族から逃走時)、対ウェンディゴ戦、「シン」の体内・悲しみの海	仲野	仲野
3-09	灼熱の砂漠	M45	サヌビア砂漠	浜渦	浜渦
3-10	危機	M59	ミヘン・セッション実行中、マカラーニャ湖でのアルベド族襲撃時、アルベドのホーム	浜渦	浜渦
3-11	明かされた真実	M64	アルベドのホーム・空調施設での会話時、「シン」の体内・夢の終わりでのジェクトとの会話時	植松	植松
3-12	発進	M60	アルベドのホームでの飛空艇発進時、飛空艇	浜渦	浜渦
3-13	結婚式	M46	聖ベベル宮での結婚式時	浜渦	浜渦
3-14	襲撃	M47	聖ベベル宮の結婚式への突入時、対「シンのひだりうで」~「シン」(コア)戦	浜渦	浜渦
3-15	悲劇	M48	聖ベベル宮の結婚式でのシーモアとの対峙時	浜渦	浜渦
3-16	私は飛べる	M49	聖ベベル宮の結婚式でのユウナ飛び降り時	浜渦	浜渦
3-17	浄罪の路	M52	浄罪の路	植松	植松
3-18	祈りの歌~バハムート	——	聖ベベル宮・祈り子の間	植松	浜渦
3-19	審判の時	M37	キノコ岩街道・司令部周辺、聖ベベル宮での裁判時、グレート=ブリッジ(マイカ謁見時)	浜渦	浜渦
3-20	父を殺めた男	M67	聖ベベル宮での裁判後の老師たちの密談時	植松	植松
3-21	素敵だね	——	マカラーニャの森・聖なる泉でのイベント時【映像スフィア36「聖なる泉」】	植松	浜口
DISC4					
4-01	ユウナの決意	M57	ナギ平原、ガガゼト山・山頂付近でのユウナの遺言スフィア再生時	植松	仲野
4-02	ルールーのテーマ	M72	盗まれた祈り子の洞窟でのギンネムとの対面時~対ようじんぼう戦	植松	植松
4-03	勇ましく進め	M53	ナギ平原・訓練場	植松	植松
4-04	祈りの歌~ようじんぼう	——	盗まれた祈り子の洞窟・祈り子の間	植松	浜渦
4-05	極北の民	M50	幻光河・南端でのピラン&エンケとの会話時、ガガゼト山	浜渦	浜渦
4-06	祈りの歌~ロンゾ族	——	ガガゼト山・登山道でのロンゾ族合唱時	植松	浜渦
4-07	彷徨の炎	M14	キノコ岩街道・アルベド兵器跡(ミヘン・セッション直後)、異界、ガガゼト山・山頂付近	浜渦	浜渦
4-08	いつか終わる夢	M25	連絡船リキ号・甲板でのユウナとの会話時、ザナルカンド遺跡	植松	浜渦
4-09	祈りの歌~ユウナレスカ	——	エボン=ドーム・祈り子の間&大広間&魔天(初到着時)	植松	浜渦
4-10	挑戦	M61	対「シンのコケラ:ギイ」戦(2回目)、対シーモア:終異体戦、対ユウナレスカ戦、対オメガウェポン戦	浜渦	浜渦
4-11	深淵の果てに	M62	飛空艇(アルベドのホーム脱出直後&エボン=ドーム脱出直後)、オメガ遺跡・下層	浜渦	浜渦
4-12	暗躍	M66	聖ベベル宮・控えの間での身柄拘束時、レミアム寺院・大広間、オメガ遺跡・上層	仲野	仲野
4-13	祈りの歌~スピラ	——	対「シンのひだりうで」戦前の合唱時	植松	浜渦
4-14	死人(しびと)が笑う	M54	『シン』の体内・なげきの園(対シーモア・最終異体戦直前)	植松	植松
4-15	シーモアバトル	——	対シーモア・最終異体戦	植松	植松
4-16	祈りの歌~アニマ	——	海の遺跡・祈り子の間(祈り子と会うとき)	植松	浜渦
4-17	召喚獣バトル	——	対召喚獣連戦	仲野	仲野
4-18	決戦	——	対エボン=ジュ戦	浜渦	浜渦
4-19	Ending Theme	——	エンディング(飛空艇~ルカ=スタジアム)	植松	浜口
4-20	「思い出してください」	——	エンディングでのユウナのセリフ	——	——
4-21	素敵だね -オーケストラ・ヴァージョン-	——	エンディング(スタッフロール)	植松	浜口
サントラCD未収録					
——	——	M56	ゲーム未使用(会話シーン用として作曲)	仲野	——
——	——	M58	ゲーム未使用(回想シーン用として作曲)	植松	——
——	——	M69	マカラーニャ湖・湖底での「ティーダの歌」回想時	植松	——
——	——	M70	ゲーム未使用(ユウナがハミングする祈り子の歌)	植松	——
——	——	M71	ゲーム未使用(ワッカかリュックのテーマ曲候補)	植松	——

※作曲/編曲欄の表記:「植松」…植松伸夫、「仲野」…仲野順也、「浜渦」…浜渦正志、「浜口」…浜口史郎【敬称略】

CREATOR'S SALON

ムービーPART

本作のドラマチックなムービーを制作したスタッフの代表4名に、全53本のムービーについて、熱く語っていただいた。なお、各ムービー名の上には、ルカ=シアターでの映像スフィアの番号を併記している。

➡左から、桑原　弘(ムービーディレクター)、松村敏明(キャラクターのモデリングやフェイシャルモーションを監修)、宮本　佳(キャラクターの骨組みの制作などを監修)、生守一行(背景監修)【敬称略】

01 「ザナルカンド」

桑原　ブリッツボールが架空の競技なんで、リアリティを出すというか、もっともらしく見せるという部分では苦労しましたね。

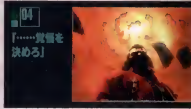
宮本　ブリッツボールって水の中でやるじゃないですか。水中で動きまわるモーションの場合、キャプチャー(人の動きを取りこんでデータ化する技術)ができないんで、すべて手でデータを入力してやる必要があるんですよ。そういう点でも、手がかかりました。

生守　背景は、画面の面積比で言えば、作らなきゃいけない部分が一番多いんで、どのムービーでも大変なんです。しかも、制作にとりかかる時点では、舞台となる場所のイメージが固まりきっていないことがほとんどで、デザイナーとか企画の人たちから話を聞きながら、少しずつ作っていくことになる。だから、はじめに聞いていたものとはちがう形になることも珍しくなくて……このムービーのザナルカンドも、最初のイメージからは、ずいぶん形が変わったんですよ。

02 「『シン』と呼ばれるもの」

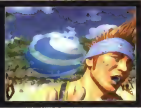
桑原　当初、オープニングでは、01「ザナルカンド」と04「……覚悟を決めろ」のふたつがひとつづきになったムービーが流れるだけで、ティーダが『シン』に吸いこまれる場所も、スタジアムの上空だったんですよ。ところが、開発の途中で、ふたつのムービーのあいだ
ントがはさまれることになった関係で、02と03の
ビーが追加されて、ティーダが吸いこまれる場所も
ーウェイの上空に変更されました。

03 「『シンのコケラ』」

桑原　『シンのコケラ』が飛んでいく動きは、パーテ
ルのシミュレーションを利用して作っています。パーテ
ィクルというのは、粒子の動きをあつかう3D-CGの技術のひとつで、水しぶきとか爆発を描くのに適している
ものなんですよ。それを使って、ランダムに粒子が飛
でいく動きを作ったあと、粒子のひとつひとつに『シン
のコケラ』のオブジェクトを貼りつけているわけです。

04 「……覚悟を決めろ」

桑原　特別な技術は使っていないんですけど、作っ
た時期が最後の最後で、すべりこみセーフで完成した
ていうのがすごく思い出深いですね。このムービーで、
ティーダやアーロンが吸いこまれていくところは『シン』
の腹です。『シン』の腹には丸いクレーターみたいな穴が
あって、そこに吸いこまれているんです。

生守　僕は、建造物とかガレキとか、作らなきゃいけないものがとにかく多くて、イヤになったことしか覚えてないですね(笑)。

05「ワッカとの出会い」

桑原　当初は、ティーダが蹴ったボールが、光のエフェクトとかをまき散らしながらギューンと飛んでいたんですが、ファンシーすぎたので、最終的にはエフェクトをはずして、ボールだけをふつうに飛ばしてみました。

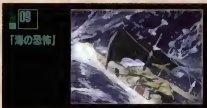
06「召喚士ユウナ」

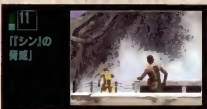
桑原　かなり早い時期から形になっていたんですが、はじめてヒロインが登場する重要なムービーだったんで、最後のほうまで調整していました。
松村　今回、キャラクターの表情をつけるうえで注意したのは、各キャラクターの表情が似かよったイメージにならないようにするってことですね。それともうひとつ、担当したスタッフによって顔のイメージが変わってしまうのも避けようと。そうした点を解決するために、パラメータシステムを導入して、表情の制御をしました。具体的に言うと、口が開くとか、ほっぺたが持ち上がるとか、目が閉じるといったおおまかな動作は、どのキャラクターでもできるようにしてあるんです。人間だったら、基本的な動きはみんな同じですからね。ただ、こまかい筋肉の動きは人によってちがうものでして……たとえば笑う表情が多い人なら、ほかの人よりもその部分に筋肉が片寄るものなんですよ。その手の情報を、キャラクターごとにパラメータとして設定してあげようと。そうすることで、個々の特徴を際立たせつつ、作った人によって表情が微妙に変わることを防いでるんです。
桑原　作りこんでいるぶんデータが重くて、その調整が大変なんですよね。まあ、苦労のかいあって、ユウナの評判は良かったんで、ホッとしています。あと、このムービーで注目してほしいのは、汗ばんだ表現かな。ツツーって汗がたれているんですけど、こういった表現は『FF X』では随所に盛りこまれています。

07「ルールーとワッカ」

桑原　このムービーの見どころは、やっぱりルールーですかね。口の動きとボイスのシンクロ具合とか。最初は、ルールーの胸をしばらく映してから顔へ……というコンテだったんですけど、ちょっといやらしく見えたんで、スーっと軽く流すようにしました。
松村　表情をつけるためのツールとは別に、ボイスと同期をとって、キャラクターの口の動きをデータとして出力してくれる、リップシンクツールというものがあるんですよ。口の動きとボイスをきっちりシンクロさせたかったんで、そのツールをプログラマーに作ってもらいました。ただ、出力されたデータをそのまま使うだけじゃダメで、自然な感じに見せるためには微調整が必要なんです。それがうまくできるかどうかは、最終的にムービーを仕上げるスタッフの腕にかかってくるところですね。
宮本　あと、ルールーのセットアップ(キャラクターのポリゴンモデルを動かせる状態にする作業)を担当した人が、スカートのベルトの動きにすごくこだわってましたね。あるベルトが動いたときに、ほかのベルトに絶対めりこまないように設定してあるんですよ。そこまでこまかく仕込んだんですけど、全ムービーのなかで、ルールーがアップで出るのはここぐらいだった(笑)。それと、かんざしのところがチャラチャラと動くのが彼のこだわりらしくて、各パーツの動きを全部シミュレーションして、開発中はずっと調整してましたね。

08「キマリの挑戦」

桑原　キマリの質感を出すのに、かなり苦労しましたね。加えて大変だったのが、キマリが現れたときのティーダの表情なんですよ。鳥山さん(イベントディレクター・鳥山　求氏)に「マヌケな顔ですねえ」と言われて、何度も修正しました(笑)。

生守　このあたりの一連のムービーは"海チーム"の研究の成果ですよね。
桑原　今回、海のシーンがあるというのは最初の時点で決まっていたんで、プロジェクト立ち上げのころから"海チーム"を作って、表現の研究をつづけていたんです。その成果は海だけでなく、汗とか涙など、いろいろな"水"の表現に活かされているんですよ。

生守　こっちは"『シン』チーム"の成果です(笑)。
桑原　召喚獣やモンスターを作るチームとは別に、『シン』だけを担当するチームも結成しました。ウチとしてははじめて造形物を作って(→P.381)、それを作った本人がCGモデリングもしています。
宮本　ボーン(キャラクターを動かすための骨組み)を入れる作業も、『シン』に関しては、僕じゃなくて『シン』チームの人が全編を通じてやっているんですよ。43「テラ・グラビトン発射」とかで、口を開けさせるのが大変だったみたいですね。

桑原　連絡船リキ号が『シン』に襲われるシーンは、リアルタイムポリゴンの画面とムービーが頻繁に入れかわるんですが、こういうことができたのは、PS2になってハードの性能が上がったからでしょうね。ムービーとリアルタイムポリゴンの見た目の差が以前よりも縮まっているし、いちいちデータを読みこまなくても瞬時に両者を切りかえることができるし。とはいえ、その切りかえに不自然さを感じないようになっているのは、イベントを組み立てた人の力量なんですけど。

桑原　水の動きをリアルにしようと、開発の最後の最後まで引きずったムービーですね。そう言えば、ティーダが手を伸ばすシーンがありますよね。あれって、船員が船から落ちるのを助けようとしているんですけど、北瀬さん(ディレクター・北瀬佳範氏)がその船員の落ちかたにとてもこだわってて「ダイナミックに、手前から向こうにブアーっと飛ばされてほしい」って(笑)。結局、水しぶきとの兼ね合いで意外とうまくいかなくて、ちょっと地味になってしまいました。おまけに、水しぶきに隠れてほとんど見えなくなってるし(笑)。

松村　水しぶきの部分は、素材となる絵を何枚も作り、それをセル画のように重ね合わせて最終的な1枚の絵にしています。重ねている絵の枚数は、1カットにつき100枚以上もあるんですよ。

14 「キーリカ壊滅」

桑原　北瀬さんが「今回は人の死を真っ向から描いてみたい」と言っていたこともあって、『FF』シリーズでは、例がないほどに"惨劇"を表現してみました。まあ、やりすぎると「このゲームには過激な表現が……」ってシールを貼られちゃうんで、そのへんは考慮していますが。

15「異界送り」

桑原　最初はユウナが靴をはいてたんですけど、死者の上を歩くのに土足はどうだろうってことで、裸足にしました。異界送りの舞は、専門の振り付け師のかたに考えてもらったものです。

宮本　『FFⅨ』までのキャラクターって、腕を肩の上にまわすことができなかったんですよ。腕を上げる場合は、そういうグラフィックを別に用意する必要があったんです。それが今回は、肩甲骨をちゃんとモデルに組みこんだから、ふつうに腕を上げることができる。肩甲骨は接合部分が3ヵ所もあるんで、ボーンとしてキャラクターのなかに入れるのは、わりと高度な技術なんですよ……って言っても、服を着せてしまうと、身体の構造はあまり目立たなくなっちゃうんですけどね。

桑原　苦労したところは……ユウナを乗せて水が盛り上がっていくシーンかな。超現実的な動きの水を表現するために、担当者は頭をかかえてました。一応、海チームで開発したシェーダー（ポリゴンに陰影をつけることで質感を向上させるツール）を使ってるんですが、荒れている波とはちがうんで、海を作っていたときとは少しちがうアプローチでやってます。

16「ルカ入港」

桑原　とにかく人口密度の高いムービーですよね。このゲームに出てくる人たちって、住んでいる土地によって服装が結構ちがうんで、あるムービーのために群衆用として作ったモデルを、別のムービーで使いまわすってことがなかなかできないんですよ。ただ、全部作り直していたらキリがないので、そのへんはうまくごまかしているんですけど（笑）。そうそう、群衆はいろいろな動きをしていて、なかにはケンカしている人とかもいるんで、時間があったら探してみてください。

17「ブリッツボール開幕」

桑原　これは、絵コンテの段階で、おもしろいなと思いましたね。水がああいうふうにたまっていくっていうのはユニークな発想だなって。ちなみに、最初のほうで画面に水しぶきがつく演出は、06「召喚士ユウナ」で使った、汗をかく技術の応用です。

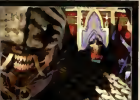
18「アーロン登場」

桑原　逃げまどう観客のなかに、じつは僕がいるんですよ（笑）。モデリング担当のスタッフが、服はちゃんとスピラの服なんだけど、顔が僕っていうキャラクターを知らないうちに入れてたんです。ヴィーヴルが現れたとき、最後につまづいて逃げていく人がそれでして……見たときはびっくりしました。

松村　このムービーのせいで、アーロンはワキ毛を処理しているのでは？って話題になっているらしいですよ。

桑原　はじめから、ワキ毛はないという指定だったんだよね。それで野村さん（キャラクターデザイナー・野村哲也氏）に「あのぐらいのオッサンだったら、あったほうがいいのでは？」って言ったら、「でも、プロレスラーとかでワキ毛がない人もいるじゃない」って。そのときはなるほどと思ったけど、いま考えると、つけておいてもよかったかもね。ワキ毛のムービーってのは、おそらく世界初だったろうし（笑）。

松村　でも、バッと腕を出したときに、ワキ毛がワサッとあったら絶対笑っちゃいますよ（笑）。

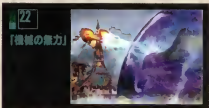
19「暗黒の召喚獣」

桑原　目から血を出しながら撃つシーンで、血の表現は大丈夫？って話がちょっとありましたね。ちなみに、流れている血は手描きでひとコマずつ描いています。

20 「ミヘン・セッション」

桑原　見ていただきたいのは、「シン」の体表でウニョウニョしているシマ模様の動きですね。『シン』は出現時にああいうのを身体にまとうっていう設定なんですよ。
松村　最初のころは、『シン』の体表に死体が埋まってるって案もありましたよね。遠目にはわからないけど、近づくと埋まっている死体が見えるという。

21 「『シン』の一撃」

桑原　このムービーも、14「キーリカ壊滅」と同様、人の死をダイレクトに描こうって話だったんですよ。最終的には無難に、アニメ版「北斗の拳」ばりのシルエットで処理しているんですが(笑)。最初のオーダーでは、人が重力波の影響でグワッとねじれてブチッ、みたいな。

22 「機械の無力」

桑原　ヴァジュラ(ミヘン・セッションで使用された雷砲)の光線と『シン』のバリアがぶつかり合うシーンは、今回の作品では一番、光学っぽいエフェクトが入ってる場面かもしれないですね。最初にバシッとくるところは、直良さん(アートディレクター・直良有祐氏)が直接、エフェクトをひとコマひとコマ手で描いてるんですよ。エフェクト類は、うまい人がやれば手描きのほうがいい感じになることも多いんです。

23 「『シン』海へ帰る」

桑原　わかりづらいんですけど、攻撃を終えた[illegible]シマ模様をふたたびまとって帰っていくんですよ。[illegible]模様も手描きですね。

24 「リュックとの再会」

松村　逆光を表現するのが難しかったですね。この[illegible]ビーの前後に入るイベントシーンが先にできていた[illegible]で、それに合わせて作らなきゃいけなかったんですけ……時間がなくてツラかった、とにかく。

25 「1000年前の都市」

生守　じつは、このムービーに出てくるザナルカン[illegible]ほうが、オープニングムービーのザナルカンドよりも早い時期に作ったんですよ。だから、両者を見くらべると全然ちがうパーツがあったりするんですよね。まあ、こっちはあくまでも1000年前のザナルカンドですから(笑)。

26 「異界」

桑原　このムービーに関しては、とにかく直良さんが出してきた異界のデザインがすばらしくて、もうその段階でイメージ勝ちですね。滝とか花畑とか、描かれている要素のひとつひとつは珍しいものではないんですけど、その構成がいいですよね。また、それを見事に再現したスタッフも、よくがんばってくれたと思います。

27 「眠る『シン』」

桑原　水中に舞っているのは海のゴミです。なんでもないことのように思うかもしれませんが、これがあるのとないのとでは、リアルさが全然ちがいますね。

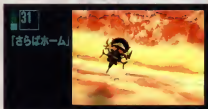
28 「ホーム襲撃」

生守　とにかく時間がなくて、煙とかも、本当はちゃんと動きをシミュレーションしたかったんですけど、お手軽な手法でやっちゃったので、自分としてはちょっと悔いが残ってます。アルベドのホームは、ふつうの鉄板が使われてる建物なんで、非常に作りやすかったですね。ザナルカンドみたいに、なんだかよくわからない材質でできているものに存在感を持たせるよりも、鉄の要塞のほうが、テクスチャーを貼ったりモデリングするときに楽なんです。パイプをくっつけるだけでも存在感を出せますし、サビもつけられますからね。

29 「砂漠のドック」

桑原　最初、飛空艇のうしろについている円盤は、まわる設定ではなかったんですよ。発進するときに何か動くものがあったほうがいいねって意見が出て、回転させることにしたんです。
生守　最初のデザインを見たときには「この円盤は何？」って思いましたよ（笑）。
桑原　まわったおかげで「始動した！」っていう感じが強まったよね。

30 「飛空艇発進！」

桑原　アルベドのホーム関係のムービーで苦労したのは、飛空艇の巨大感をどうやって出すかってことだよね。
生守　今回の飛空艇は、巨大感を出すのが難しいデザインでしたね。しかも最初のころは、つなぎ目とかを入れちゃダメ、汚しやサビもダメって言われてたんで。
桑原　フサとか鎖かたびらとか、巨大感を出しづらい要素がついてるのが、さらに難しくしてるよね。でもまあ、僕が言うのもなんだけど、飛空艇の大きさをうまく表現できたんじゃないかなあと思う。

31 「さらばホーム」

松村　めちゃくちゃ速いですよね、飛空艇（笑）。
桑原　最初の設定では、今回の飛空艇は、基本的に速く

飛ばないはずだったんですよ。

生守　しかも、巨大感を出すために、さっきまでゆっくりと飛ばしてたわりには、すごく速い(笑)。

桑原　ただ、爆発から逃げるっていう状況でゆっくり飛ばすわけにもいきませんからね。エンジンの噴射ノズルでもあれば、加速して突き抜けていくときに、アフターバーナーみたいな表現ができるんだけど、今回の飛空艇って何もついてないから……。

宮本　カメラワークでごまかしちゃえって感じでしたよね。だから、全編を通して見ても、このムービーはカメラワーク的にかなり異色なんですよ。

32 「エボンの力」

桑原　結婚式関係のムービーは、布の動きを表現するクロスシミュレーションのハイライトだよね。

宮本　そうですね。クロスシミュレーションっていうのは、重力とか風の強さや向きの情報を設定して、その場面と同じような環境をソフトのなかで作り、布を構成しているポリゴンの頂点ひとつひとつの動きを計算させる技術なんです。キャラクターが登場するムービーでは、かならずと言っていいほど使っている技術なんですけど、結婚式関係のムービーは、その量がものすごく多くて。ユウナがウエディングドレスを着ているんで、ベールもあるし、カメラが寄ったときにドレスについている羽が映るってことで、羽の動きも1枚1枚シミュレーションしないといけないし。これに、シーモアや参列している僧官たちの衣装のシミュレーションも含めると、1カット分の計算に、ヘタすると1日かかったりするんですよ。

桑原　クロスシミュレーション自体は、わりと前からある技術なんですけど、こんなに大量に使われるのは、めったにないんじゃないでしょうか。

33 「聖ベベル宮突入」

桑原　構成的に、まとめるのに苦労しましたね。途中でティーダがくるっと宙返りする案をはじめて聞いたときには、「本当にやるの？」って感じだったんですよ。

松村　僕も最初は、やりすぎじゃないかと思いました。

桑原　でも、できあがったのを見ると、すごく見栄えがいいよね。CMとかでもバンバン使ってもらえたし。

34 「いつわりの花嫁」

桑原　このムービーを見ると、ユウナの手袋のことを思い出すね。

宮本　じつは完成まぎわまで、ユウナに手袋をさせ
を忘れていたんですよ。しかも、このムービーだけ
なくて、ひとつ前のムービーでも忘れてた(笑)。

桑原　半透明なんで、手のモデルに薄皮を1枚かぶせ
感じで作らないといけなくて。最初に気づいたときは
頭のなかが真っ白になりましたよ。どうしよう、いや
案外気づかないんじゃないか……とか(笑)。

宮本　大急ぎで手袋のポリゴンモデルを作って、あと
合成してもらいました。

松村　それと、シーモアとユウナのキスシーンって
たりがキスをしている時間が結構長いんですよ。ふ
に唇を合わせているだけだと間が持たないんで、
ラマーと相談して、唇を動かすツールをこのシー
めだけに作ってもらいました。

桑原　キスをする前としたあとの、シーモアの表情の変化にもこだわってたよね。

松村　シーモアの表情をつけるのは、全編通してお
ろかったですね。一応、ドラキュラのイメージでつけて
いるんですよ。彼のせつないところを、ちょっとでも表現できていればいいんですけど。

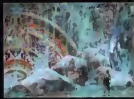
35 「わたしは飛べる」

宮本　ヴァルファーレの動きをつけた担当者は、どこま
でが翼でどこからが手なのか悩んでたみたいですね。

桑原　ただ、実在しているものだと「この動きはちがう
「あれはウソだ」って指摘されるんですけど、架空のもの
だと正解がないから、見た目に説得力があるかどうかに
かかってきちゃうんです。そういう意味では、アニメー
ターの腕の見せどころですね。

36 「聖なる泉」

桑原　いろいろな面で苦労したムービーですね。ただでさえ動きをつけるのが難しい水中で、しかも、ふたりがからみ合ってる。そのうえ、ぬれた髪の表現が必要だったり、泉のまわりに無数のクリスタルが置いてあったりで、ホント「完成してよかった」というのが本音です。

37 「山頂の祈り子」

生守　ここは、短い時間のなかで説明するべきことが多くて大変でした。祈り子群があって、うしろに湖があって、湖の上から何かが出ていて、見上げるとそれが天に昇ってて、その向こう側には登るべき山がある……というのを、30秒弱で説明しないといけなかったんで。

38 「1000年前に滅んだ都市」

生守　ザナルカンド遺跡って、ゲーム中で歩いてみると背景に建物がそんなに置かれていないじゃないですか。あれは表示できるポリゴン数の関係でどうしようもないんですけど、ムービーにはそういう制約がないんで、設定イラストのイメージどおりに作っていたんですよ。そうしたら、ゲーム中の背景と差がありすぎるとマズイから、建物を減らしてくれって言われて。泣く泣く建物をケズった覚えがあります。

39 「『シン』朝日を背に」

桑原　『シン』の目が動いてますよね。これ、最初は動かす予定はなかったんですけど、バトルのときに出てくるモデルのほうで先に動かしていたんですよ。リアルタイムポリゴンでやってるなら、ムービーでもやらなきゃってことで、負けずに動かしてもらいました(笑)。

40 「『シン』立ち去る」

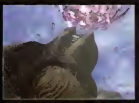
生守　ポイントは、素材をなるべく使いまわすってところかな(笑)。あと、飛空艇の巨大感を表現するのに、ほかのムービーとくらべて苦労しましたね。『シン』と並んで出てくるんで。

41 「『シン』へ接近」

桑原　このムービーの見どころは、モニターのカーソルですかね。直良さんがデザインしたものなんですけど、形も動きも変わっていて、おもしろいですよね。

42
「テラ・グラビトン」

桑原　リアルタイムポリゴンの画面でのイベント中に、短いムービーがアクセントとして挿入される……そういう使いかたって、効果的で好きなんです。いや、短いからラクって意味じゃないですよ、もちろん(笑)。

43
「テラ・グラビトン発射」

桑原　このムービー用に「口を開く『シン』」のモデルを用意してもらったんです。口が開くにつれて、上アゴと下アゴをつないでいた帯が伸びていって、最後にプチッと切れる場面は、見どころのひとつですね。
生守　今回は出さないって言ってたのに、結局、宇宙を出してしまった(笑)。

桑原　開発中のバージョンでは、炎のエフェクトを重ねるタイミングがまちがっていて、ティーダがジャンプした瞬間、完全に炎に巻きこまれてしまっていたんですよ。あれは、スタッフに大ウケでした。

桑原　これは、映画「荒野のガンマン」の早撃ちみたいにやってくれという、直良さんからの指定があったんですよ。そもそも、飛空艇の下部に鎖かたびらをつけたのは、ガンマンがマントをひるがえして銃を抜く（主砲を撃つ）イメージを再現したかったからなんだそうです。そのへんまで考えてるんだなって感心しましたね

46
「機械の逆襲」

松村　『シン』の腕が落ちていくところが、なんか特撮ぽい(笑)。
桑原　それ、狙ってそういうふうにしてるって、担当者が言ってた。巨大怪獣のケレン味というか醍醐味というか、そういう部分がいい感じに出てるんじゃないかな。スタッフのあいだでは、ちょっと『シン』がかわいそうって声もあがっていたけど(笑)。

47
「落ちゆく『シン』」

松村　パーティー全員、飛空艇のすごいところに張りついてますよね(笑)。
桑原　ベベルの結婚式に突入するところもそうだったんだけどね。
生守　つかむところなんてないのに(笑)。
桑原　最後のほうにある、キャラクターが勢ぞろいしているカットは、個人的に気に入ってます。

松村　『シン』がかっこいいですよね、絵になってて。
生守　じつは『シン』って、もともとの設定ではそんなに大きくないんですよね。たしか、飛空艇とほぼ変わらないサイズだったはずです。ただ、それだと威圧感が出ないんで、なるべく巨大に見せるために、ムービーによって微妙にスケールを変えています。まあ、ひとつのムービーのなかで大幅に変わったりはしませんけど。

49「対峙」

桑原　やっぱり『シン』の背中の遺跡がよく見えるってところがポイントですね。マカラーニャ湖で氷の下へ落ちたときにティーダたちが立っている場所が、あの遺跡なんですよ。こまかく作ってあるんですけど、なかなか映る機会がなくて。

50「『シン』突入」

桑原　このムービーはとくにそうなんですけど、今回はキャラクターの髪の毛がじっとしていることがほとんどないんです。なので、開発初期から"髪の毛チーム"を作って、研究させてました。
松村　怒られちゃいますよ。「たったふたりで何がチームだ」って(笑)。
桑原　今回、ハードが変わったことで「PS2のムービーだから、もっとすごくなるんじゃないか」と考えてる人も、少なからずいると思うんですね。そして作り手側としても、前作よりさらに良いものを提供したいという気持ちが強い。そう考えると、ひとつひとつの要素のクオリティをもっと追求していかなきゃダメだってことで、髪の毛チームとか、海チームとか、専門的なチームをいくつも作って、それぞれで研究してもらったんです。

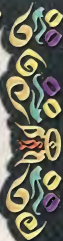
—「だいっきらいだ」

桑原　涙を流すシーンは、汗とか水とかとまったく同じ技術を使ってるんです。個人的には、ここの泣く表情はすごく好きですね。
松村　涙を流すだけじゃなくて、唇が微妙に震えたりとか、頬がピクッとなったりとか、鼻がヒクヒクしたりとか、今回の作品ではそういう表現にも挑戦してみました。時間があれば、もっといろいろやってみたかったですね。

—「エンディング」

桑原　これ、最後の最後に作ったムービーなんですよ。
生守　本当に時間がないときで、みんながどうするんだって心配してたら、桑原さんが「秘密チームがあるから、そこにまかせる」とか言うんですよ。じつは、秘密チームっていうのは桑原さん本人のことだったという(笑)。
桑原　結局、いろんな人に手伝ってもらったけどね。エンディングって、どんなに作業時間がなかったとしても、時間がないからこの程度で……というのが許されないじゃないですか。もちろん、本編のムービーもそうですけど、やっぱりエンディングとなると、自然に気合いが入るものですね。

—「水の中のティーダ」

松村　もともと、このムービーの解釈は人それぞれってことになってるんですよね。僕としては、スピラにもどってくるというイメージでフェイシャルモーションをつけたんですけど。
桑原　じつは、ティーダがアップになったあと、さらに水面からバシャッと顔を出して、そこで笑顔でまわりを見るっていうところまで作るはずだったんだよね。ただ、あえて顔を出す前で止めて、想像にまかせようって野島さん(シナリオライター・野島一成氏)に言われて、いまの形になったという。
松村　ここのフェイシャルモーションは、全ムービーのなかで一番最後にやったんですけど、気分的には休暇に向けてウハウハでしたね。
桑原　そうか、このムービーのティーダの表情は「やっと休めるー!」って顔なんだ(笑)。

CREATOR'S SALON

グラフィックPART

美しい背景グラフィックは、『FF X』のウリのひとつ。そのデザインに関わったスタッフの代表10名に、数々の設定画にまつわるエピソードを語っていただいた。

➡後列左から、菅原瑞士、高橋徹也（チーフデザイナー）、本庄　崇、直良有祐（アートディレクター）、上国料　勇、草野裕朗。前列左から、大楽昌彦、田邊幸子、中村万里子、吉岡愛理【敬称略】

ザナルカンド

直良　最初、北瀬（ディレクター・北瀬佳範氏）のほうから、水をキーにしたいという要望があったんですよ。じゃあ、水があふれている街にしようってことで、僕がまず1枚描いてみて、それをとっかかりに、上国料とか菅原とかに描いてもらいました。

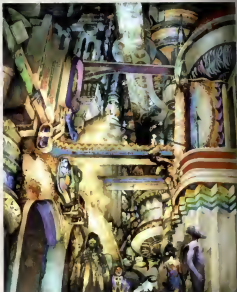
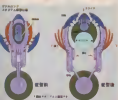
上国料　アジアンテイストというコンセプトは最初からあったんですけど、ザナルカンドは、とくにイスラムのほうの建築様式が前面に出ている感じにしてみました。あと、並行してスピラのほうも作業を進めてたんで、そっちとは明らかに別世界っていうのを意識しましたね。具体的に言えば、スピラの場合は遺跡とかガレキとかが多くて、全体的に荒廃しているけど、ザナルカンドのほうは現在進行形で発展している……といった感じで。

直良　ザナルカンドと言えば、スタジアムのドームの開閉が大変だったよね。

上国料　デザインを起こして、外観とか入口の拡大図みたいなのを描いて、これで完成かなと思ったところで、北瀬から「スタジアムを変形させて、ドームが開閉するようにしてくれ」って言われて。最初から決まってたんじゃなくて、できあがってから（笑）。そのままのデザインで開閉するようにギミックを考えるのは、かなり苦労しました。

草野　タンクローリーのデザインも、すごく困りましたね。僕は『フロントミッション』シリーズをずっと担当していたんで、『FF』のような世界にメカを出す場合、どう表現すればその世界に染まるのか、なかなかつかめなかったんです。とくに乗り物なんかだと、僕はいつも細かい機構や理論を踏まえて形を作るんで、まずはそうしたものを頭から全部どかすことからはじめて。それから何十個かデザインしたんですが、どうしてもうまくいかないんで、最後は魂だけで描きました（笑）。

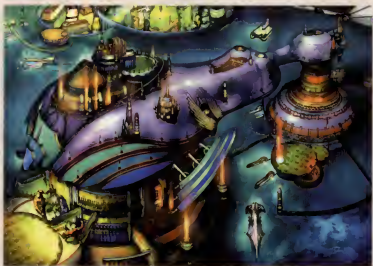
⬆ザナルカンドの街並み

➡ティーダの家

↑スタシアムの変形仕様１

↑スタシアムの変形仕様２

↑タンクローリー

↑ユウナレスカの私室

↑ブリッツボール用スコアボード

↑ザナルカンドスタジアム・外観

海の遺跡(バージ=エボン寺院)

直良　最初は、外観から入ったんだっけ。

吉岡　そうです。大きな建物はいままで描いたことがなかったんで、すごく大変でした。あと、「アジアっぽくて、なおかつ痛々しい感じ」という注文だったんですけど、イメージがなかなかつかめなくて、いろんな資料を見ながら、ああでもない、こうでもないって試行錯誤しましたね。

直良　ここは「東京ゲームショウ2001春」での試遊版に収録される場所だったんで、スケジュール的にかなりムチャしてもらいました。くずれる前の広間は、田邊に描いてもらったんだよね。

田邊　イベントチームのほうから、花を置いてくれと言われていたんで、その配置に苦労しましたね。

直良　基本的に廃墟なんで、物がすごく少ないんですよ。だから、構造物だけでどう見せるかというところで、地味にならないようにするのは大変だったと思います。それと、ゲームの展開として、ここではプレイヤーにすごくギャップを感じさせなければならなかった。ザナルカンドとはちがう、わけのわからないところにきちゃったなあって。そのためにも、かなりアジアっぽさを強調したデザインにしてもらいました。

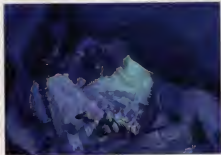
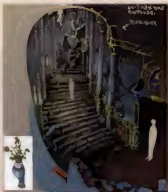
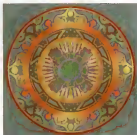
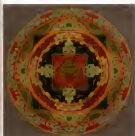
↑外観

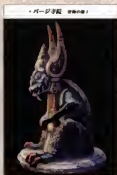
↑沈んだ広間

↑水没した通路

↑広間(崩壊前)

↑階段

←僧官の間(海の遺跡・小部屋)へ通じる扉

➡床などの柄

↑リュックたちが入ってくる扉

↑怪物の石像1

↑怪物の石像2

サルベージ船

上国料　最初はかなり大きめの船として描いていたんですが、あとになって、船の甲板でいろいろイベントがあるってことが決まってきたんですよ。それで、キャラクターが歩きまわるのに適度な広さで、なおかつバトルが発生しても平気なように、デザインをやり直しました。クレーンも、イベントで使われるということで、追加したもののひとつですね。デザイン的には、カメというか、動物みたいなものを意識しています。あと、ザナルカンドが繁栄していた時代の船を水中から引きあげて使っているという設定なんで、スピラの船とは素材とかも変えています。

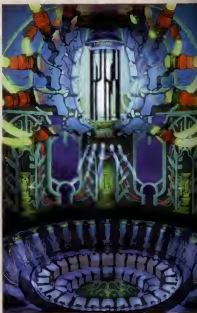
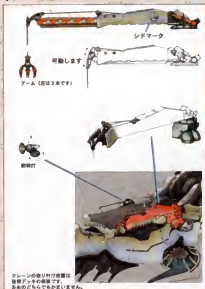
草野　船内のデザインは、アルベド文字を入れてみたり、スフィアモニタを置いたりと、いろいろ小道具に凝ってみたんですけど、結局使われなくて残念でしたね。

⬆サルベージ船・外観

⬇サルベージ船・内部②【ゲーム未採用】

➡サルベージ船・内部①【ゲーム未採用】

⬇サルベージ船・クレーン

➡海底遺跡・小広間

ビサイド島

上国料　最初に描いたのは、ビサイド寺院ですね。まだスピラのイメージが固まりきってなかったんで、とりあえず南国で、突き抜けるような青い空で、植物も熱帯系で……ってところから入りました。寺院の建物自体は、海の要素を取り入れようと思って、大きな貝殻が上に乗っているようなデザインで。あとは、かなり昔から建ってる感じが出るように、表面を潮風でバリバリになった質感にしています。ちなみに、下からあおった視点で描いてるのは、背景がリアルタイムポリゴンであることを考えてのことです。建物の構造とかを見たいときにはわかりづらいかとも思ったんですけど、プレイヤーの視点から見たときに、形としておもしろいほうがいいだろうと。

本庄　海中に沈んでいる遺跡のイラストは、ティーダがザナルカンドの海底施設で配管工をしている、という設定だったころに描いたものですね。海底施設と同じようなパーツをここに置いてやることで「この建物は見覚えがある。もしかして、ここはザナルカンドの未来の姿なのか？」とプレイヤーに思わせる予定だったんですよ。ところが、開発途中にザナルカンドの部分が大幅に変更された時点で、意味がなくなっちゃいました。

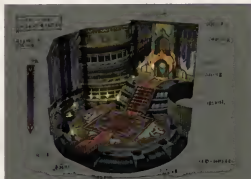
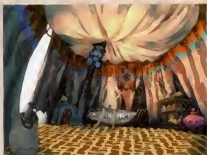
上国料　民家とかは、とにかくローテクにということで、布や植物を利用した感じにしています。ビサイドは、スピラのなかでも端のほうにある村なんで、凝った作りは避けたほうがいいだろうと思いまして。見た目のイメージとしては、マンゴーとかのフルーツです。色も形も、パッと見てフルーツっぽくなるといいなと。

直良　質素な素材を使いつつも、地味にならないようにするっていうのを、みんながいい感じにやってくれましたね。

中村　そうそう、今回は隠しテーマとして、"ビサイドパターン"というのがあるんです。ビサイドの特産品は織物で、そこに使われている模様のパターンはビサイド織物だけの独特のものなんですよ。たとえば、ワッカが巻いているバンダナも、よく見るとビサイドパターンが使われていて、それはバンダナがビサイド産なんだってことを示しているんです。

吉岡　ミヘン・セッションのとき、『シンのコケラ』が入っていたオリにも、ビサイドパターンの布がかかっています。ほかにも、いろんな場所にビサイドパターンがあるので、探してみてほしいですね。

↑ビサイド寺院・外観

↑ビサイド寺院・控えの間への通路

↑ビサイド寺院・控えの間

↑ビサイド村・民家(内部)

↑海中遺跡

↑ビサイド村・討伐隊宿舎(夜)

↑植物

↑ビサイド村・民家(外観)

↑海岸の小屋

ビサイド島　浜辺アイテム
その１小船

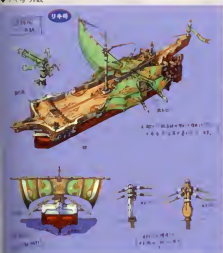
↑小船

連絡船

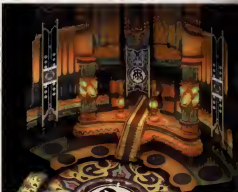
直良 はじめに濱クン(アートデザイナー・濱栄一氏)が描いたデザインのシルエットがカッコよかったんで、あとは、船体がありきたりじゃない独特の雰囲気になればいいな、と思ってたんです。そうしたら、文句のつけようがないくらい、うまくビサイドっぽい感じにまとめてくれましたね。開発の途中で、連絡船がリキ号とウイノ号の2隻になったんで、ウイノ号のほうはキーリカをイメージさせる赤い帆を張ってあげたりとか、そういう感じで差をつけています。

⬆動力室

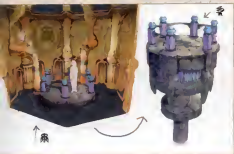
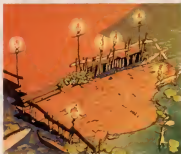
⬅船倉【ゲーム未採用】

⬇リキ号・外観

⬇ウイノ号・外観

キーリカ

吉岡　最初に上国料さんが寺院のデザインをあげてくれていたので、そこからイメージをふくらませてデザインしていきました。
大楽　火の寺院ということで、黄色とか赤とか暖色系が前面に出ていたので、海上にありながらも暖かい雰囲気の街にしようと。あと、最初に訪れるのが夕方なので、全体的に夕日の色が街を包みこむ感じにしています。
直良　異界送りで火を使った演出を考えていたんで、街灯みたいに火をたくものをところどころに置いてもらったりしましたね。
本庄　民家は、すごく大きなマングローブの木を中心に家を組んで、海上生活をしているようなイメージですね。屋根や壁をとっぱらうと、木がふつうに生えてるんです。その基本形にいろいろな布を張っていって、店や宿屋が区別できるようにしました。
直良　ここは『シン』に壊されるってことが最初からわかっていたんで、壊れ映えするようなデザインにしたんですよ。そうしたら、ムービーチームがあんなにハデに壊してくれるとは思わなかった（笑）。
本庄　盛大に壊れましたよね。
直良　壊れ映えするように仕組んでおいたとは言え、できあがったムービー見て、思わずひでぇーって（笑）。

⬆キーリカ寺院・外観

⬆キーリカ寺院・大広間

⬆ボルト＝キーリカ・かがり火【ゲーム未採用】

⬇ボルト＝キーリカ・外観

⬆キーリカ寺院・昇降機

⬆ポルト=キーリカ・異界送りの場所

⬆ポルト=キーリカ・船着場

⬇ポルト=キーリカ・民家(内部)

⬇ポルト=キーリカ・宿屋(外観)

⬇ポルト=キーリカ・酒場(外観)

ルカ

直良　街全体の外観は菅原に起こしてもらいました。とっかかりのイメージは、長崎の出島です。貿易が盛んで、スピラのほかの場所とくらべると、異国の雰囲気がするような。
菅原　人も多いし、あちこちから観光客がブリッツボールを見にくる場所なんで、にぎやかで活気のある街というのを第一にイメージしました。お祭りさわぎみたいな部分を出すために、バルーンを飛ばしたり、色使いを明るめにしたり。街全体の色彩は白を基調にしているんですけど、いろんな色を入れて、パステル調なところも加えてあるんですよ。あと、アジアっぽさを残しつつ、家のラインに曲線を使ったりして地中海っぽさを混ぜることで、異国の雰囲気を出してみました。
直良　ルカ＝シアターのデザインは上国料です。この独特のラインは、彼ならではのものですね。上国料ラインと呼んでください(笑)。
上国料　プリレンダリング(一枚絵のCG)になりましたけどね。リアルタイムポリゴンでは作れないって言われて(笑)。
吉岡　スタジアムは、テクスチャー担当やモデラー(ポリゴンで実際に背景を組み上げる人)がすごくがんばってくれて、私が描いたもとの絵から、さらにディテールに手を加えてくれたんです。ムービーとかを見たときに、うれしかったですね。
上国料　ルカに関しては、どちらかと言うと、デザインを起こしているときよりも、完成したあとの修正のほうが大変でしたね。ここはイベントがすごく多くて、こっちでデザインしているときにはカメラワークが決まってなかったんですよ。それで、あとになって完成したイベントを見てみたら、キャラクターが演技するためにカメラが寄るんですね。そのせいで、まわりにある木箱とか壁が、すごい大きさで映っちゃって。そうすると、映っている部分だけでもテクスチャーのクオリティを上げないと、見た目にツラいんで、カメラワークがひとつ決まるたびにテクスチャーを貼り直してって感じでした。あと、ルカの建物は、構造とかが複雑なせいもあって、思いもよらない場所が映ってしまうことが、すごく多かったんですよ。そういったところは、テクスチャーを貼りかえるだけでは対処しきれないんで、モデリングの段階からやり直してもらったりしました。
高橋　「ここが映っちゃうからモデルを作り直せ」とか、カメラワークを決める側とモデラーのあいだで綱引きがあったと思いますね。

⬆ルカ・全景

⬆裏路地①【ゲーム未採用】

⬆裏路地②【ゲーム未採用】

⬆大通り【ゲーム未採用】

⬅ルカ＝シアター・外観

⬆ルカ＝スタジアム・貴賓席

⬆ショップ

⬆ルカ港

⬆気球

➡ルカ＝スタジアム・観客席

ミヘン街道

大楽　ここは濱さんと僕が同時に進めてまして、新道のほうは濱さんが、旧道のほうは僕が作りました。この街道から、キャラクターが自由に歩きまわれたりチョコボに乗れたりと、ゲーム的に自由度が高くなるんで、広い空間で自由に遊んでもらおうというコンセプトでデザインを進めました。道ばたに生えている花とか草とかも細かく作りましたね。歩いているとなかなかわからないんですが、画面を止めてみると、端のほうで草花がちゃんと風になびいていたりするんで、そこはぜひ見てほしいところです。

直良　デザイナーもモデラーもいろいろ手をつくして、プレイヤーの目を楽しませるものをたくさん詰めこんでくれました。

中村　みんな、ここはすごく楽しんで描いてましたよね。

直良　ミヘンの像は僕が描いたものですね。ちょっと、そんなものを置きたくなって。ただ、あの場所に置いたのは中里さん(マップディレクター・中里尚義氏)じゃないですかね。マップのスミズミまで探す楽しみをこのエリアで味わってもらおう、という話だったんで。こういった細かいものは、デザインがあがったあとにマップチームのほうで配置するんです。だから僕なんか、ULTIMANIAを読んで、はじめて見つけたものもありますよ(笑)。

本庄　僕は旅行公司を描いたんですけど、アルベド族の店らしさを出したいとのことで、「スピラにある建物だけど、ザナルカンド様式で」という注文だったんですよ。

直良　ムチャだよね(笑)。

本庄　それで、素材とかはいかにもザナルカンドのものを発掘したような感じにして、建築様式もスピラの建物とはちがって見えるように工夫してあります。プレイヤーに「なんで、こんな建物がここにあるんだ？」と思わせるような店っていうのを意識して描きました。いろいろな看板がついているのは、直良さんの提案ですね。アメリカの街道には、泊まることができて食べ物もあって……という感じの店がいっぱいあるみたいなんですが、それと同じイメージを出そうってことで。

⬆街道南端

⬆旅行公司前

⬆新道

←街道北端

↑旧道・チョコボの演習場

↑新道の橋

↑旧道・橋周辺

↑街道沿いの遺跡

↑旅行公司・外観

↑マイルストーン

キノコ岩街道

直良　最初のモチーフは、僕がよく行く飲み屋さんで見つけたんですよ。

本庄　え？　そうなんですか？

直良　家から歩いてすぐの飲み屋に、ヘンなオブジェが置いてあったんです。頭蓋骨にロウソクが何本も立ってて、そこにロウがダーッと溶けてるってヤツなんですが、つぎからつぎへとロウソクが重なっては溶けて……というシルエットがおもしろくて、モチーフとして使わせてもらいました。ただ、それだけじゃ少々もの足りない気がしたので、もうひとネタ、わかりやすいシルエットとしてキノコを取り入れました。あとは、鍾乳洞っぽい質感を出してディテールに説得力を持たせて。まさか、そのままキノコ岩街道って名前になるとは思わなかったですけど(笑)。

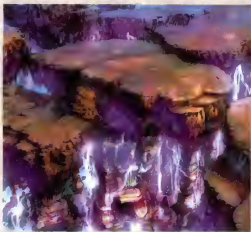
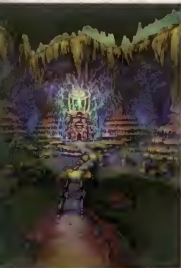
⬆司令部の小物

⬆キノコ岩街道・全景

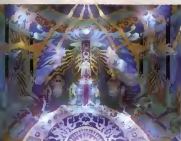
⬆オリをつるしていた機械

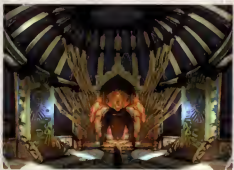
➡「シンのコケラ」を入れていたオリ

ジョゼ

直良　開発当初から、どこかの寺院で外観にハデな仕掛けを入れたいねって話を、北瀬としていたんですよ。それじゃ、ジョゼ寺院をはじめて訪れたときに、岩で固められたなかから建物が出てくるようにしようかって。かなり遅い時期に決まったんで、モデラーには苦労をかけてしまいましたけどね。外観に関しては、そのネタをしっかりやろうということで、濱クンにデザインを起こしてもらいました。寺院のなかのほうは、雷の寺院だからってプラズマっぽいのをガッチリやってしまうと、ありきたりだなと思ったんで、それを建築様式に取り入れようと、雷っぽいシルエットとかを入れてもらって。あと、キーリカが赤だったんで、こっちは青にして、さらに雷をイメージさせる黄色を混ぜればまとまるかな……と。そんな感じでやってましたね。

⬆ジョゼ寺院・全景

⬆海の参道

⬆補給施設・外観

⬆ジョゼ寺院・控えの間

⬅ジョゼ寺院・大広間

幻光河

高橋　最初に描いたのは、シパーフの絵です。ネタ出しの時点ではその絵だけがあって、「ゾウみたいな巨大な動物が、たくさんの荷物を背負って歩いてるんです」って話をしたんですよ。そこから野島さん(シナリオライター・野島一成氏)がイメージを広げてくれて、幻光河というエリアができました。
中村　幻光河の全景は、いわゆるゴールデントライアングル(タイ、ラオス、ミャンマーの三国の国境にもなっている、ふたつの川の合流地点)をイメージしました。最初に私が描いていた絵はヨーロッパ風なんですけどね。昔の都市が河に沈んでいる絵は、どちらかと言うとおとぎ話に近い感じになるように描いています。
高橋　シパーフ乗り場とかはプリレンダリングなんですけど、本当はリアルタイムポリゴンのマップにしたかったですね。
直良　引いた視点になったせいで、キャラクターの芝居がさみしく見えちゃうよね。
高橋　当初は、リアルタイムポリゴンでやるはずだったんですが、納期に間に合わせるために、仕方なくプリレンダリングに変更されてしまったんです。
大条　シパーフに乗るためのゴンドラも、本来は円盤の上をチョコボが走ってて、それを動力にしているという設定を考えていたんです。ところが、できあがったゲームを見たら、円盤だけがグルグルまわってました(笑)。

⬆幻光河・全景

⬆幻光花

➡シパーフの客席

⬆北岸・シパーフ乗り場

⬇沈んだ都

グアドサラム

直良　シーモアのイラストを最初に見たときに、顔に葉脈っぽいものがあったんで、木をモチーフにしてみようと。葉脈のなかを通る水が透けるような模様にして、ステンドグラス状に配置してやるとおもしろくなるんじゃないかなあってことで、とりあえず1枚描いてもらって、その絵をとっかかりにしました。ただ、企画チームとマップチームのほうでは、このエリアは立体的におもしろいマップにしようという話だったらしくて、あとでこっちのデザインとつじつまを合わせるのが大変だったみたいですね。モデラー泣かせだったと思います。

吉岡　シーモアの屋敷は「ポリゴン数がかぎられているから、あんまりハデなものは入れないでくれ」ってモデラーさんに言われていたんですけど、これでもかっていうぐらい入れましたね(笑)。

直良　あげくの果てには、ヘンな振り子を出して揺らしてくれって頼んだり(笑)。あそこではシーモアが長々としゃべるんで、動きのあるものを入れておきたかったんですよ。

本庄　そうそう、開発中はグアドの歴代族長の肖像画がロケーションリーダー(各エリアのデザインの責任者)の顔になってて……。

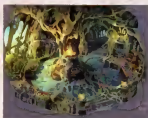
中村　しかも、全員にヒゲが(笑)。開発中は遊んでることが多いんですよ。テストだからとか言って(笑)。製品版のときには、当然そういう遊びはなくなってるんですけどね。

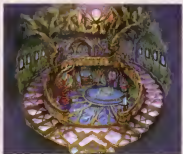
本庄　僕は異界のデザインをいろいろやったんですけど、ゲーム中では、入口の階段とチャップとかに会う足場のところしか使われなかったんで、ちょっと残念でしたね。

直良　異界に関しては、日本人にとって恐山のような場所だって言われていたんですよ。でも、それをそのまま表現してもプレイヤーにわかってもらえないだろうし、かと言って三途の川ってのもなんだし……。"あの世"のイメージを出しつつも、特定の宗教で描かれている"あの世"とは同じにならないようにって部分は意識しましたね。

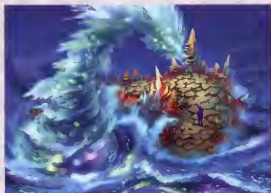
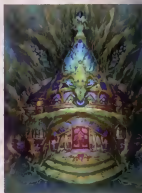
細道　異界への道で、木のくぼみにロウソクをいっぱい入れて灯りにしたのも"あの世"っぽさを出そうと思ったからなんですよ。

⬆ショップ・外観

⬆グアドサラム・入口

⬆民家(内部)

⬆グアドサラム・全景

➡シーモアの屋敷・エントランス

⬆シーモアの屋敷・大広間

⬆異界への参拝路

⬆異界・通路【ゲーム未採用】

⬆シーモアの屋敷・外観

⬅異界・全景

雷平原

良　ここは、上国料の絵をもとに、企画の
うがいろいろ広げてくれたんだよね。
国料　最初に企画の人から、「雷がガンガ
落ちて、雨が降って……という表現をやり
い!って言われたんですよ。それで、木の
が張りめぐらされたような感じの地面に、
雷塔がたくさん建っているというデザイン
起こしました。避雷塔は、建物というより
、植物みたいな感じで。
良　このエリアは当初、ジョゼ寺院のすぐ
ばにあるという設定だったんで、寺院のま
りはやはり雷だらけなのかなって話をして
んですよ。「じゃあ、雷を避けるようなミ
ゲームを作ったりして」なんて冗談で言っ
たんですけど、しばらくしたら"雷平原"っ
名前がマップリストにあがってて、雷避け
ミニゲームが本当に組まれてた(笑)。

↑雷宿り場

雷平原・全景

↑旅行公司・廊下

旅行公司・フロント

↑旅行公司・客室

マカラーニャ

菅原　マカラーニャの森には、最初"湖畔の奇妙な森"という名前がついてまして。"奇妙"っていう単語が入っていたんで、生えている木もふつうの木じゃなくて、奇妙な形、見たことない形にデザインしようってところからはじめました。森の奥へ進んでいくと、だんだん寒そうな地域になってくるんで、氷のイメージで描いていたんですが、木々に光を反射させると、きれいな感じになるかなあと思って、クリスタル状の木にして。あとは、ところどころに球状のものをくっつけて、そこを光らせて灯りにしています。発芽したときからすでにクリスタル状の植物なんですよ。

中村　私はこのとき、何も考えずにすべてのクリスタルが光るように設定したんですよ。光るものなんだったら、とりあえず光らせておけばいいや、と思って。ところが、あとになってフィールドエフェクトの手伝いにまわされて、結局、自分が泣きを見ることになったんです。「なんでこんなに光ってるの？」って文句を言いながら、全部のクリスタルを光らせる作業をしていました(笑)。

直良　聖なる泉(ティーダとユウナのキスシーンの場所)は僕ですね。開発がはじまって間もないころ、プロモーションの打ち合わせをしたときに、シナリオ的に盛り上がる場所だから、ここを一番推していこうって話をしたんですよ。これはしっかりやらないといけないなと思ったんですが、実際に僕が取りかかったときには、すでにみんながいい素材となる絵をいっぱい描いてくれてたんで、意外とラクにできましたね。おいしいところをいただいちゃった感じです(笑)。

大楽　マカラーニャ寺院はツラかったですね。何度描いても直良さんからOKが出なくて。最初に、上国料さんが描いた湖の絵があって、その水面の下にある寺院ってことではじめたんですが、上から見ると建物が透けて見えるとか、氷の結晶みたいなシルエットにしたいとか、いろいろ注文があって。

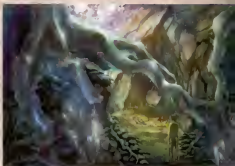
直良　最終的には、湖面の氷の下に寺院の建物がぶら下がってる形にしてみました。

⬆スノーバイク

⬆マカラーニャの森・奇妙な木

⬆マカラーニャの森・野営地

⬆マカラーニャの森・スフィアの泉

↑マカラーニャの森・聖なる泉

↑マカラーニャ寺院・大広間

↑キスシーン・イメージイラスト

↑マカラーニャ寺院・外観

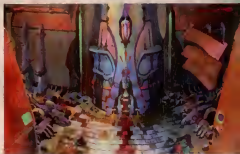
↑マカラーニャ湖・湖底
(『シン』の背中の拡大図)

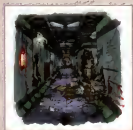
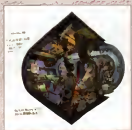
ビーカネル島

上国料　アルベドのホームのデザインは、本当に苦しみましたね。1週間ほど時間をいただいていたんですけど、全然アイデアが浮かばなくて。結局、ラフのようなものを7、8点持っていって「固まらなかったので、これでカンベンしてください」って出したんです。そのなかから、これがいいんじゃないかって選ばれたものを、もう1週間もらってデザイン的に詰めていきました。イメージはビサイドの家と同じでフルーツです。大きなフルーツをパカッて割ったような感じで。色は、オレンジ系から青系に移っていくグラデーションを基調にしてみました。地面が砂漠で、暖色系というか黄色っぽい部分なので、建物の色は下のほうが青っぽく、上のほうを黄色っぽく塗って。空から順番に見ると、青、黄色、青、黄色のリズムになっているんですよ。

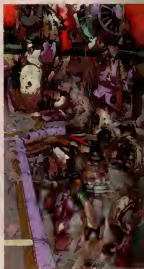
直良　これを描いているとき、日本の炭坑跡地とか廃墟の写真集をよく見ていたよね。

上国料　そうですね。機械なんだけど古くさいというか、使いこまれた感じが出るといいなあと思って。

草野　ホームのなかは、ものすごい戦いがあって壊れた状態、それも銃撃戦が行なわれたあと……という設定で、その表現に困りましたね。撃たれて死んだ人とか、血だまりとかをいっぱい置いてやろうかとも思ったんですが、家庭用ゲームなんで（笑）。とりあえず、弾痕や、爆発で吹き飛んだ場所とかを入れてみたんですけど、それだけだと安っぽい絵になっちゃうんですよ。そこで、穴の大きさを少しずつ変えたりして、いろんな種類の銃が使われた感じを出しています。居住区のほうは、生活用品とかゴチャゴチャしたものを描くのがおもしろかったですね。今回、僕が手がけたなかでは、唯一デザイン的に遊んだところです。

↑アルベドのホーム・外観

↑アルベドのホーム・入口

↑アルベドのホーム・通路①

↑アルベドのホーム・居住区

↑アルベドのホーム・通路②

飛空艇

…楽　外観は、みんなでコンペを開いて、そ…で1等賞になったデザインを直良さんが仕…げたんです。僕が担当したのは、船のなか…ほうですね。通路とかはどうしても地味に…りがちなんで、細かいところまでどんどん…様を入れて、なるべくハデになるように意…して描きました。

…庄　倉庫に"整理整頓"ってアルベド語で入…たりね(笑)。

…楽　大変だったのはコックピットですね。…フィアでユウナの画像が映るとか、コック…ピットが飛空艇の下部にあるとか、いろいろ…文があったんです。最初に描いた時点では…面ガラスのつもりだったんですが、コック…ピットが下部にあるんじゃ前が見えないって…とで、全面モニタに切りかえたりしました。

直良　飛空艇は、コックピットにキャラクター…がいっぱい出てきたり、スフィアモニタに…いろいろ映ったりするんで、ポリゴン数の制…約がほかのエリアよりも厳しいんですよ。で…、絵的にさびしくしたくないし……そのへ…の調整が難しかったですね。

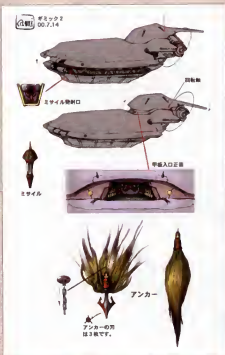
飛空艇・外観

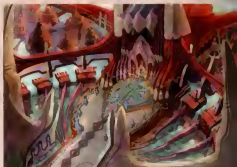
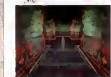
ブリッジ

昇降リフト

主砲&乗降口

ミサイル発射口

CREATOR'S SALON グラフィックPART

ベベル

直良　ここは、最初にあがってきたイラストのシルエットがおもしろかったんで、そこからみんなにイメージをふくらませてもらって……という感じですね。
中村　私は、直良さんに八つ当たりしていたことしか覚えてない(笑)。草野さんとかが、仕掛けやメカのイラストを先に描いていたので、それとデザイン的に合わせないといけなくて、すごく悩んでたんですよ。
田邊　私は廊下や処刑場所を書いたんですけど、あそこは……死にましたね。処刑場所を描いていて、自分が処刑された感じです(笑)。
直良　ベベルは、最初の予定から大幅に規模が小さくなってしまって、ちょっと残念でしたね。一応、スピラ最大の街という設定なんですが、その街並みとか生活とかをきっちりと表現するシーンがなかったんで。グレート＝ブリッジは、ベベルの街並みを見ることができる数少ない場所なんですよ。
吉岡　民家とかは中国風でしたっけ。かなりちゃんとした絵が描かれていましたよね。
上国料　グレート＝ブリッジの背景に、民家の設定画を縮小して貼ってあるんで、探してみてください。

↑聖ベベル宮・正門

↑聖ベベル宮・浄罪の路

↑聖ベベル宮・牢獄

←聖ベベル宮・清流の通路

↓聖ベベル宮・控えの

↑ベベル・全景

ベベルの民家とか。

これはギリギリダメなライン

色は基本的に赤系統でも
所々にいろんな色をちりばめている感じ。
同じ家が並んでいるというより、
同じ感じの家が沢山あるようにバリエーションがあるのが理想。

↑ベベル・民家【ゲーム未採用】

↑聖ベベル宮・浄罪の水路（入口）

↑聖ベベル宮・浄罪の水路（水なし）

↑グレート＝ブリッジ

ナギ平原

上国料　傾斜している地形とか、見下ろした谷底とか、平原のなかにある遺跡とか、いろいろ描いてみたんですけど、マップを広げようとすると、それだけポリゴン数的に厳しくなるんで、建築物がほとんど置けなくなっちゃうんですね。かろうじて残ったのが、谷っぽい地形と、旅行公司の建物だけだったというわけです。

本庄　盗まれた祈り子の洞窟は、当初はメーガス三姉妹の洞窟でした。洞窟の入口に三姉妹をかたどった岩とかも置いてあったんですけど、開発の途中でいったんメーガス三姉妹がなくなっちゃったので、急遽、ようじんぼうの洞窟として描き直したんです。ナギ平原の谷底で『シン』が暴れたときに表出した穴で、なかにたまっていたガスが延々と外に吹き出してる……そんなイメージですね。あと、祈り子が盗まれたという設定だったんで、盗んだあとで封印した感じになるように、シールを貼りました。

直良　あのシールは、事件が起きたときにアメリカの警察とかが貼っているヤツがモデルです。一応、エボン文字で"シール"って書いてある(笑)。

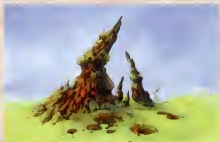
高橋　レミアム寺院は、上国料が最初のネタ出しのために描いた絵がベースですね。

上国料　寺院を描いてくれって注文が出ていたわけではなくて、とりあえず自由にイメージ出しをしていいよということだったので、でっかい寺院っぽい感じのものを描きたいなと思って起こしてみたんですけどね。

直良　「スクウェアミレニアム(2000年1月29日に行なわれたイベント)」のときに公開した寺院だったんで、僕らはミレニアム寺院って呼んでいたんですよ(笑)。この絵のおかげで、寺院全体のデザインの方向性が決まりましたね。

⬆ナギ平原・斜面

⬆ナギ平原・遺跡1【ゲーム未採用】

➡ナギ平原・遺跡2【ゲーム未採用】

⬆ナギ平原・岩

⬆ナギ平原・『シン』の爪痕

盗まれた祈り子の洞窟・入口

⬆モンスター訓練場

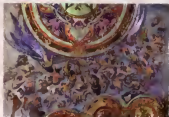
⬆盗まれた祈り子の洞窟・祈り子の間

⬆レミアム寺院・初期バージョン【ゲーム未採用】

⬆レミアム寺院・外観【ゲーム未採用】

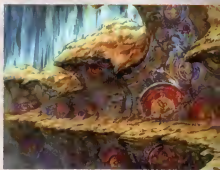
ガガゼト山

上国料　とにかく、でかい感じの地形を・・というところからはじめました。中央に湖を置いたり、複雑な形の外輪山をつけたりして、あんまりふつうの山っぽくならないように。全体のシルエットも、ふつうの円すい形じゃなくて、ちょっとえぐられたような形にして、下から見上げたときにおもしろくなるようにデザインしています。ゲーム中では、山頂に祈り子像がいっぱい並んでいるところのムービー(37「山頂の祈り子」／→P.495)で　一瞬だけ全景を見ることができます。

吉岡　山頂の祈り子群は、残酷になりすぎないように描くのが難しかったですね。一応、企画のほうから、ここは残酷さを表現するところだと言われていたんですけど、あんまりやりすぎちゃうといろいろ問題が出そうですからね。

⬆山頂の祈り子群1

⬆カガセト山・全景1

⬆カガセト山・全景2

⬆山頂の祈り子群2

ザナルカンド遺跡

直良　夢のザナルカンドで印象深かったオブジェをそれとなく置いてくれってオーダーを出したんです。プレイヤーが最初に訪れた場所だというのを、無意識のうちに気づかせるくらいの仕込みをしてあげようってことで。アーロンのイメージCGは、そのへんをわかりやすく見せるのが狙いでああいう絵にしたんですよ。ただ、夢のザナルカンドとこの遺跡は完全なイコールではないんで、少しずつ変えてはいます。

上国料　エボン＝ドームとかもそうですね。ベースは、最初に出てくるザナルカンドスタジアムなんですが、似て非なるものというか、微妙にディテールを変えています。演出としては、夜で星がいっぱい出ていて、それとは別に幻光虫が星みたいに飛んでて……というような雰囲気で。

直良　ティーダが高台の上からザナルカンド遺跡を見つめるシーンがあるじゃないですか。あそこはタイトルロゴが出るところだから、まわりに何か足したいなあと思って、幻光虫を河みたいに流してみたんです。それで、エボン＝ドームを幻光虫の河が集中的に流れこむ場所、という設定にしたんですよ。

⬆ザナルカンド遺跡・全景

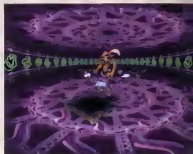
⬇エボン＝ドーム・入口

⬇エボン＝ドーム・外観

⬆エボン＝ドーム・回廊

⬆ザナルカンド遺跡・フリーウェイ跡

⬅エボン=ドーム・内部

⬆エボン=ドーム・試練の間

⬆魔天のガーディアン戦の背景

⬆エボン=ドーム・祈り子の間(崩壊後)

⬆エボン=ドーム・大広間

『シン』の体内

良　このエリアは、シーモアとかジェクトか、いろいろな要素があったんで、『FFX』しいグラデーションを随所に入れてやろう。ロゴとかにも使われているような、複数色がにごりつつ変わっていくグラデーショですね。あと、異次元なんで、ほかのエリのさまざまなパーツを拾ってきて、ごったのような感じにしてみました。ガーッと全溶かして、くっつけてしまえっていう。

岡　私は、自分の描いたものがモンスター一部と化していたのに驚きました。

庄　ああ、幻光天極(シーモア:最終異体の後にある魔法陣)のことですよね？

岡　背景のつもりだったんですけど……まってましたね(笑)。シーモアが耽美派だったんで、最後は耽美な感じで締めくくらせたなと思って描いたんです。

⬆「シン」の体内・イメージイラスト①

サナルカントスタジアム

⬆「シン」の体内・イメージイラスト②

死者の塔

⬅幻光天極

➡死せる夢の都・通路

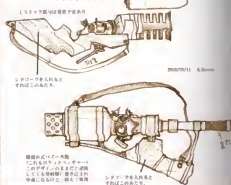
アルベド兵器

本庄　アルベド族は、いったいどんな兵器を使うんだろうってことで、何回も会議をしましたね。全然ハイテクな兵器じゃなくて、ガラクタを拾い集めて組み合わせて、それをセメントみたいなもので埋めたり、布でしばってとめたりしている……この形に落ち着くまで、かなり難航しました。

草野　布とヒモ以外は禁止でしたよね。

直良　あと、なんか粘土が乾いたようなもの以外は(笑)。だから、ヴァジュラ(ミヘン・セッションで使用されたアルベド族の巨大雷砲)をデザインするときに、草野は困ってたよね。あの大きさで布とヒモってわけにはいかないし。

草野　200メートルありますからね(笑)。最初は、構造とか材質がわからないように、木の覆いで連結部分や回転部分を囲んだんですよ。そうしたら、遺跡から掘り出したにしては、木が残りすぎててヘンだろうと。どうしようかずいぶん悩みましたが、結局、自分でもよくわからない材質で描いちゃいました。構造も、どうやったら組めるのか、ほかの人が見てもわからない形に(笑)。

直良　材質に関しては、これだ、と明言できるものはそんなにないんですよ。だから、モデリングやテクスチャー担当の人たちに説明するのが大変でしたね。『FFVIII』に関わっていたスタッフたちは、なんとなくそこらへんは慣れていたので助かったんですが、はじめての人たちにはどう説明したらいいか迷いました。「これは何でできているんですか？」って聞かれたときに、「ザナルカンド合金だ」と答えたりして(笑)。

⬆ロケットランチャー

⬆バズーカほか

⬆アサルトライフル

⬆固定式砲台

➡ハンドガン

砲尾部分

移動式砲台

雷砲
" ヴァジュラ"

注）この図はミヘンコロシアムが含まれていません。

ヴァジュラ・外観

⬆ヴァジュラ・外観(崩壊後)

ァノュラ・鉄座の構造

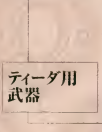
⬆ヴァジュラ・照準器

装備

↑フラタニティほか

↑ロングソードほか

↑ソニックブレイドほか

↑リタルダンドほか

ティーダ用武器

↑ライトブレイドほか

↑アスカロンほか

↑アルテマウェポン

ユウナ用武器

↑ロッドほか

↑ワイズロッドほか

↑ウィンドロッドほか

↑アークアルカナほか

↑アブラクサスほか

↑ニルヴァーナ

ワッカ用武器

⬆オフィシャルボールほか
⬆リサーチャーほか
⬆ウォーターボンバーほか
⬆ハードロックほか
⬆グランドスラムほか
⬆ワールドチャンピオン

ルールー用武器

⬆モーグリほか
⬆ケットシー＆マスターほか
⬆ムンバ・ザ・ファイアほか
⬆サーチ・サボテンほか
⬆スペース・マスターほか
⬆ナイト・オブ・タマネギ

キマリ用
武器
↑スティンガーほか
↑ナイトランサーほか
↑トライデントほか
↑バッドエピタフほか
↑ドラグーンスピアほか
↑ロンギヌス
アーロン用
武器
↑太刀ほか
↑村雨ほか
↑妖刀不二ほか
↑封鬼の太刀ほか
↑正宗
Ω CREATORS SALON グラフィックPART トレダオワアキ

リュック用
武器
クローほか
パスファインダーほか
キャプチャーハンドほか
タイフーンクローほか
ゴッドハンド
ティーダ用
防具
バックラーほか
指輪ほか
妖魔の指輪ほか
アサルトシールドほか
サンダーシールドほか
禁呪の指輪ほか
突撃の指輪ほか
リボーンシールドほか
源氏の盾ほか
神秘の指輪ほか
ユウナ用
防具
トレダオワアキ
CREATOR'S SALON グラフィックART

ワッカ用
防具
トラベラーガードほか
グローガードほか
イエローサポートほか
メンバーサポートほか
スーパーキーパーほか
ルールー用
防具
リングほか
くろがねの小手ほか
突撃の小手ほか
ファントムリングほか
セーフリングほか
炎神の小手ほか
まどわざる小手ほか
リボーンリングほか
ミネルバリングほか
源氏の小手ほか
キマリ
防
CREATORS SALON グラフィックART
トレダオワアキ

アーロン用防具

リュック用防具

↑腕輪ほか

↑属性の腕輪ほか

↑アーマーほか

↑ビクトリアスほか

↑まとわざる腕輪ほか

↑源氏の腕輪ほか

↑ヘイストアーマーほか

↑ザイドリッツほか

↑シーモアの杖

↑ブラスカの杖

その他

↑古びた剣

↑両刃刀【ゲーム未採用】

↑日本刀【ゲーム未採用】

祈り子像

↑ヴァルファーレの祈り子像

↑バハムートの祈り子像

↑イクシオンの祈り子像

⬆イフリートの祈り子像

⬆シヴァの祈り子像

⬆アニマの祈り子像

⬆ようじんぼうの祈り子像

⬆メーカス三姉妹の祈り子像

⬆祈り子の間

⬆祈り子の間への入口

マーク

高橋　召喚獣のマークは、最初にイフリートの魔法陣だけありまして……魔法のエフェクト担当の人が作ったものだったんですけど、その人に「時間がないから残りはそっちで作ってくれ」って頼まれて。それで、召喚獣の属性などをからめて、それっぽい魔法陣を作りはじめたんです。ただ、最終的には魔法陣っていうより、よくわからない模様になりましたね。メーガス三姉妹とかはとくに(笑)。

田邊　一番最初にシヴァのマークを作っているときは、どんなものにすればいいのか悩みましたけど、ひとつ完成してしまえば、あとはパターンなので、何個も作っていくうちに楽しくなってきましたね。こういうお仕事はやったことがなかったんで。

直良　ブリッツボール関連のマークは、菅原の力作だよね。

菅原　各チームのマークは、いろいろなスポーツのチームマークを参考にデザインしました。とくに、直良さんに借りたNBAのビデオは、イメージをつかむのに役立ちましたよ。

⬆バハムートの魔法陣(聖ベベル宮の印)

⬆ヴァルファーレの魔法陣
(ビサイド寺院の印)

⬆イフリートの魔法陣
(キーリカ寺院の印)

⬆イクシオンの魔法陣
(ジョゼ寺院の印)

⬆シヴァの魔法陣
(マカラーニャ寺院の印)

⬆アニマの魔法陣

⬆ようじんぼうの魔法陣

⬆マグの魔法陣

⬆ドグの魔法陣

⬆ラグの魔法陣

⬆エボン＝ドームの印

⬆試練の間・封の印＆破の印

⬆討伐隊のマーク

⬆ブリッツボールのロゴマーク

⬆ザナルカンド・エイブスのマーク

⬆ザナルカンド・ダグルスのマーク

⬆ビサイド・オーラカのマーク

⬆ルカ・ゴワーズのマーク

⬆キーリカ・ビーストのマーク

⬆アルベド・サイクスのマーク

⬆ロンゾ・ファングのマーク

⬆グアド・グローリーのマーク

⬆ヨンクン・ノーマッドのマーク
【ゲーム未採用】

⬆ベベル・ベルズのマーク
【ゲーム未採用】

コンペ(亜人種&飛空艇)

(このページ以降は、直良さんと高橋さんのおふたりにお話をうかがった)

直良　コンペは何回やったんでしたっけ?

高橋　結局、飛空艇と亜人種の2回でしたね。飛空艇は、前作までとはちょっとちがうテイストにしたいってことで、コンペで決めることになったんですよね。

直良　あと、僕だけがいつもおいしいところを取っていくのも何なので(笑)、みんなにまかせてみようという意味合いもあります。

高橋　とりあえず、企画チームの人でも誰でもかまわないから、うまくなくてもいいんで描いてくれってことで絵を集めて、無記名投票で決めました。ハイペロ族は僕が描いたんですけど、わりと適当に描いたのに、声優さんのアドリブでああいうしゃべりになって、印象に残るキャラクターにしてもらえたのがうれしかったです。

⬆亜人種コンペ出展作品①

⬆亜人種コンペ出展作品②(ペルペル族)

ハイペロ族

幻光河に棲み　シパーフ(T2象)を使って客を対岸へ運ぶ商売をしている

⬆亜人種コンペ出展作品③(ハイペロ族)

⬆亜人種コンペ出展作品④

⬅亜人種コンペ出展作品⑤

垂人種コンペ出展作品⑥

↑飛空艇コンペ出展作品①

↑飛空艇コンペ出展作品②

↑飛空艇コンペ出展作品③

↑飛空艇コンペ出展作品④

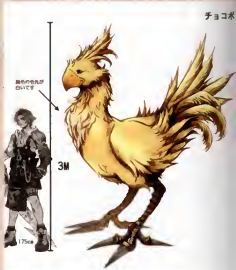
動物

直良　動物関係は、時間の余裕があるうちにいろいろ描いておいて、企画のほうでネタがあったら使ってもらおうってことで、みんなに少しずつデザインしてもらったんだよね。
高橋　スピラカモメは本庄くんですね。さっき本人も言ってましたけど、最初は顔もそんなにハデじゃなくて、羽のほうに色がついてたんです。でも、直良さんから色をつけろ、色をつけろと注文があったらしく(笑)、結局、羽をシンプルに白っぽくして、顔に装飾とかを入れてました。
直良　画面上だと数ドットしかないから、わからないんだけど(笑)。
高橋　中村さんが、いろいろな動物を描いていましたね。ジョゼ寺院のサルとか。
直良　あれは、単純にコウモリの羽をもいだヤツってイメージで描いたものらしいんだけど、いつの間にかシッポがついてて、サルになってた。
高橋　スピラカバを描いたのも中村さんですよね。みんなに「気色悪い！」って言われてボツになったという。いろいろな意味で記憶に残る作品ですね(笑)。
直良　「イモ掘り」ってタイトルのイラストがなかったっけ？
高橋　それも中村さんの傑作ですね。一見、イモ掘りをしているように見えるけど、じつはイモに擬態した有害動物が地面に埋まっていて、お姉さんたちが棒で突き刺して殺している……そんな設定だったと思いました。

↑サル

←スピラカモメ

↑シパーフ

↑チョコボ騎乗

↑チョコボ

オオカンムリサイチョウ

ネオンエンゼル

⬆スピラカバ【ゲーム未採用】

⬆ガゼル

➡イモに擬態した有害動物【ゲーム未採用】

ULTIMANIA Column

「銭投げ」で投げるコインの図柄

コマンドアビリティ『銭投げ』で投げるコインは全部で7種類あるが、その表面の図柄には、スピラの動植物が使われている。ちなみに、オオカンムリサイチョウ、ネオンエンゼル、ガゼルは、コインの図柄以外でゲーム中に登場することはない。

1ギル	5ギル	10ギル	50ギル	100ギル	500ギル	1000ギル
オオカンムリサイチョウ	ネオンエンゼル	シパーフ	幻光花	スピラカモメ	ガゼル	『シン』

コンセプトアート

直良　コンセプトアートっていうのは、基本的にはネタ出しの絵のことです。こんな場所があったほうがいいんじゃないかとか、こういうものをやってみたいとか、各自がそういう思いのたけをぶつけて描いたものですね。だから、作品から全然かけ離れているものもあれば、実際にゲーム中に反映されているものもあります。

高橋　菅原くんの力作のガガゼト寺院は、途中まではゲームに入っていたんですけど、結局ボツになったんですよね。

直良　バハムートがいる寺院ということで、そのシルエットが外観に取り入れられたおもしろいデザインだったんですけど、シナリオの都合でボツになってしまいました。ちょっともったいなかったですね。

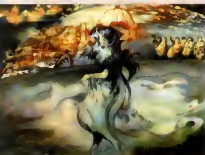
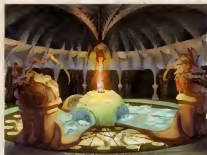
高橋　ガガゼト山にある寺院だから、建物がロンゾ族の体格に合わせたサイズになっているんですよ。階段の1段が通常の2段分ぐらいあるんで、ティーダたちがのぼるのに苦労するモーションを入れて……なんて話をしてたんですけど、全部なくなりました。

⬆ガガゼト寺院・外観

⬆カカセト寺院・内部

⬆水中での色合いをチェックするために描いたイラスト

⬆異界送り

➡幻光虫

ヴァルファーレ召喚

⬆祈り子像・初期イメージ

「シン」・初期イメージ①

⬆「シン」・初期イメージ②

⬅「シン」・初期イメージ③

↑討伐隊員・初期イメージ①

↑討伐隊員・初期イメージ②

↑知能を持った植物

↑ザナルカント初期イメージ

↑海をモチーフにした、直良氏と上国料氏の合作

海底遺跡・初期イメージ

ミヘンコロシアム（のちに旅行公司の建物のモチーフに）

ナギ平原・「シン」の足跡

アジアンテイストな民家

モンスターソリ

ヘヘル・初期イメージ

水上スクーター

SPECIAL①
グラフィックチームQ&A

アートディレクターの直良有祐氏とチーフデザイナーの高橋徹也氏に加えて、各エリアのモデリング作業の統轄を行なったロケーションリーダーのみなさんにも、こちらからの質問に答える形でコメントをいただいた。

Q1.『FF』シリーズのマップをデザインするとき、つねに心がけていることは何ですか？

●基本的に、つぎのマップに切りかわる地点まで迷わず行けること(イベント担当の要望で、あえて迷いやすくする場合もあります)。そして、画面中に最低1ヵ所は動いている部分を配置することですね。これがあるのとないのとでは、臨場感がまるでちがいますから。【高橋】

●遊び的にも見た目的にも、プレイヤーを楽しませること。あと、アイキャッチになるものを最低でもひとつは組み入れて、それ以外の部分をていねいにデザインすることです。【直良】

Q2.今回、各担当者が描いた設定画を統合していくうえで、気をつけた点は？

●「スピラ風」とか「エボン風」といった、ある意味、言葉上の雰囲気しかないものを頼りに、それらしい絵面に落としこんでいくことですね。【高橋】

●小物、マーク、建築様式、ライティングの色味など、使えるモノはなんでも使って、全体の統一感を出すこと。逆にそれ以外の部分は、あえてそろえようとせずに、各担当者の個性を殺さないようにしました。【直良】

Q3.今回から、リアルタイムポリゴンによるアクティブフィールドになりましたが、カメラワークを最初から意識してデザインした場所はありますか？　また、カメラワークに関するエピソードなどがあればお願いします。

●今回は、マップのコンセプトを練る時点で、カメラテスト用モデルを使って移動ルートのアタリをつけてからモデリング作業に入りました。そういった意味では、すべてのマップが最初からカメラワークを考えに入れて制作されたと言えます。しかし、できあがったマップにイベント担当者が触発されて、はじめに想定されていた以上にドラマチックなカメラワークが盛りこまれたところも少なくありません。そうなると、それに合わせてマップモデルを修正する必要が生じて、さまざまな駆け引きが展開されました。僕が担当したところでは、幻光河でシパーフが初登場したときに、ティーダが感嘆して見上げるシーンですね。幻光河のシパーフ乗り場周辺は、最初はリアルタイムポリゴンで作る予定だったんですけど、途中でプリレンダリングマップに変更されてしまい、シパーフの巨大さを感じさせるようなカメラワークが不可能になってしまったんです。それでラフモデルに指示をつけてイベント担当者に説明し、あのシーンを追加してもらいました。【高橋】

●カメラの軌道変更などが頻発した場合、見えてはない場所まで見えてしまい、その対応に追われるこりました。カメラに変更が加わるという連絡がある心臓がバクバクしたものです(笑)。【ロケーショダー・窪　洋一】

●グアドサラムは、最初からカメラを意識して作りた。立体的なマップで、カメラがすぐ壁にめりこんまうので、カメラテスト用モデルを何回も修正 たがあります。【ロケーションリーダー・小倉良則】

●ミヘン街道の前半部分って、距離的には400メールしかないんです。これをいかに長い距離に見せそしてマップの切りかえを自然に見せるかという点労しましたね。実際には、手前200メートルをふに作り、奥の200メートルをローエンドポリゴン 度が低いポリゴン)にするという工夫をしています。と、つぎのマップへ切りかわるとき、ティーダが丘を越えていく感じにしたかったので、少し地面を盛り上みました。この丘を作ることで、マップ切りかえとカラの切りかえの両方の雰囲気をまとめることができた思います。マップが切りかわったあとは、ティーダを越しに横から見えるようにして、旅の雰囲気を出そう試みました。【ロケーションリーダー・浅野雅世】

●ザナルカンド遺跡(オープニングで『FFX』のタイトロゴが出るところ)とかは、最初からカメラワークを識していた場所ですね。余談ですが、今回はマップチックのときに3D酔いしてしまい、途中からは「だんだOKに思えてきた」とか言って、トイレと往復しながらチェックしてました(笑)。【直良】

Q4.各地域のデザインのモデルとなった場所はありますか？　また、イメージを固めるうえで、ロケハン(取材などは行ないましたか？

●スピラ世界のキーワードのひとつが「アジアンテイスト」だったので、インドやタイといった、アジアの国の資料は結構集めました。海外ロケハン、行ってみたかったですね(笑)。【高橋】

●同じく(笑)。何人かが個人旅行したぐらいで、頭の中だけでしか行けませんでした。【直良】

Q5.『FF X』のマップは"色"と"光"が印象的ですが、そのあたりに対するこだわりをお聞かせください。

●僕が関わる以前から、『FF』シリーズではそういった面にこだわってたと思います。ですが、僕がアートディレクションをするのも今回で3作目だったので、"光"と"色"については、これまで以上に表現の限界へ挑戦していという、すごく個人的な欲求があったのかもしれません。そういう意味でも、色数が多く使えるアジアンテイストは良いモチーフでした。【直良】

Q6.背景や遠景などで、ここが動くとか、ここで風がくようにしてあるといった、とくにこだわって描かれている部分があったら教えてください。

●ビサイド島の各マップに、草木がたくさんが生えていますが、ひとつのマップにつき数千枚のポリゴンを手作業で植えこんでいます。一時は植木職人と化していましたが、それらをさらにプログラム的になびかせ、キャラクターが立ち止まっているときでも、画面につねになんらかの動きが出せた点はよかったなと思いますね。【蓬】
●プリレンダリングマップは、リアルタイムポリゴンのマップに準じて描かなければならないので、似ても似つかないマップを、そのエリアの統一感のために一生懸命レタッチしたりさせたりしました(笑)。ザナルカンドの群集の一部を、背景の描きかえアニメーションで動かしたときは、さすがに目が痛くなりましたね。【高橋】

Q7.過去のシリーズ作とくらべて、今回の満足度は？

●毎回120パーセントです。「満足」は「満腹」とも言えるような気がします(笑)。【高橋】
●同じく。『VII』はスチームパンク、『VIII』はレトロフューチャー、そして『X』はアジアンテイスト。どれもお腹いっぱいです。若手ががんばってくれました。【直良】

⬆ディレクターの北瀬氏が『シン』vs飛空艇のバトル用に描いた絵コンテを、高橋氏が拝借してイタズラしたものがコレ。こんなアニメがあるなら、ぜひとも見てみたい!?

⬅『FFX』秘蔵グラフィックを特別公開！　開発期間中に『FFX』の社内サーバーをのぞくと、最初にこのイラストが表示されたのだそうだ。とある雑誌を思い起こさせる、細部に渡るこだわりの数々に要注目。それにしても、「召喚少女ユウナちゃん」が開発スタッフの心をいやしていたとは……。「パワーパフメーガス」も、かなりイケてます。

SPECIAL②
オーバードライブ技・絵コンテ

厳密にはグラフィックチームが担当したわけではないが、同じビジュアル関連の素材ということで、オーバードライブ技の絵コンテ(演出指示書)の一部を紹介する。作成者は、「タカシン」の愛称でおなじみのバトルアートディレクター・高井慎太郎氏だ。

ティーダ『エース・オブ・ザ・ブリッツ』

⬇➡絵コンテの最後の部分に書かれている「剣を取りに行く」演出や、失敗時に照れ隠しで頭をかく演出は、実際のゲーム中には採用されていない。

1

PICTURE	ACTION	FILE
ティーダリミット4(単)		
ゴァァァァー		
のた～	スローモーション ダッシュ	
	カメラ 高速PAN	
ズサッ		

2

PICTURE	ACTION	FILE
ザク ザク ザク	5～6回斬りつ	
ザク	ken_1 par	
ダ～	ken_2 par	
パース		→ 全員死亡の場合 カット
バシーン	ジェクトシュート	→ スローモーション 時間ストップ kick_1_par

CREATOR'S SALON グラフィックPART
トレダオワアキ

ワッカ『アタックリール』 ⬆攻撃時の動作案がふたつ描かれているが、実際には案2が採用されたようだ。

ワッカ『オーラカリール』 ⬆ゲーム中では、派手なエフェクトも含めて、ほぼ絵コンテどおりに再現されている。

アーロン『陣風』 ⬆絵コンテからの大きな変更はない。ちなみに、コマンド入力がある技のほとんどは、入力の成否によってエフェクトが変化するのだ。

ボイスアクターの部屋

『FFX』では、キャラクターが実際に声を出してしゃべることで、物語がよりドラマチックに描き出されている。その最大の立役者が、メインキャラクターを演じた8人の声優さんたちだ。そんなみなさんに、おひとりずつ『FFX』へのさまざまな思いをうかがってみた。インタビューを見学していたほかの声優さんが話に加わることもあったが、みなさんの仲の良さを伝える意味をこめて、そのあたりの会話も残してある。また、ボイス収録に関わった開発スタッフのかたがたからのコメントも、併せて紹介していこう。

ティーダは僕にとって理想のヒーロー像なんです

TIDUS's VOICE ACTOR

森田 成一

PROFILE
10月21日生まれ。『FFⅧ』ではムービー中のゼルのモーションを担当した。NHKプロモーション所属。

森田さんには『FFX BATTLE ULTIMANIA』でもインタビューをさせていただいたが、そのときはボーカルCDに関連した話題がメインだった。そこで今回は、ゲーム自体に関する話などを中心に、熱く語っていただいた。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

収録スタジオにはビビがいました

——ボーカルCD(→**KEYWORD**)がオリコン初登場13位でしたね。

森田　びっくりしましたね。テレビでも流れてましたし。ただ、いつも1曲目の「feel」のほうを流すから、青木さんの声しか聞こえないよってみんなに言われるんですよ(笑)。たまに「Endless Love Endless Road」が流れても、最初は青木さんのパートなので、結局僕の声は聞こえない。ある意味、隠れキャラクター。ファンのみなさんごめんなさい、ここまできてティーダはとうとう隠れキャラクターになってしまった(笑)。

KEY WORD ボーカルCD

ティーダとユウナによるボーカル・マキシシングル「feel／Go dream」のこと。ユウナが歌う「feel」、ティーダが歌う「Go dream」のほか、デュエット曲「Endless Love Endless Road」を収録。『FF』初のキャラクターソングとして、カラオケにも入るほどのヒットを記録した。リスナーからは続編を望む声も多いとか。

——そんなことはないですよ、好評じゃないですか

森田　いやもう、ありがたいことで……。最近お芝居をやったんですけど、ファンのかたがたくさんきてくれたんですよ。そのときに、『FFX』をやってすごく感動したとか、勇気が出たって言ってもらえて。それから最近驚くことに、なんとファンレターをいただくような身分になってしまったんですけど、その手紙にも「feel」や「Go dream」をいつも聴いてる、試験の前にも聴いてますって書いてあって。これから大学受験だっていうかたもいるんですよ……そんな時期に『FF』やってちゃダメだよって心配になるんですけど(笑)、模試を受けているときに「Go dream」を口ずさんでいたり、わからない問題があったら、ティーダのセリフの「意味がわかりませんねぇ」ってつぶやいたりとか(笑)。そんなふうにしてティーダがみなさんと一緒にいるというのが、すごくうれしいですね。

——CDのレコーディングのときは、『X』のプレイがビサイド村までしか進んでないというお話でしたが、あれから進展しました？

森田　いや、じつはほとんど進んでないです。いままでずーっとビサイド村で寝てたんですけど、昨日ようやく眠りから覚めて、ビサイド村を出発したんですよ。で『シン』の背ビレを倒したら、知らないあいだに僕は海に落ちてた(笑)。そのあと『シンのコケラ：エキュウ』と戦ったんですけど、結局やられちゃって、プカプカ浮いてました(笑)。本当は、自分が出た作品を直後に見たり遊んだりするのはダメなんですよ、僕。ちょっと時間を置いてから見たいというか……。ファンのかたや、いろんな人から評価を聞いて、自分が冷静にティーダを見られ

るようになって、はじめて作品として遊ぼうと思ってたんですよ。だから、もしかしたらインターナショナル版が出るまでに終わらないかも。

──そういえば、インターナショナル版の同梱DVDに収録されているインタビューで、『FFⅨ』のビビのぬいぐるみを持ってますよね？

森田　『Ⅹ』のボイスの収録スタジオに、毎回ビビのぬいぐるみを持っていってたんですよ。ちょうど収録がはじまったころに『Ⅸ』が発売されたんですけど、そのときにソフトを買ってビビをもらったんです。収録中はそれを自分の横に置いてたんですけど、いつのまにかモニターの上に置かれるようになって。最終的には、『FFⅩ』に関連する収録があるときは、かならずビビがいるってことになったんですよ。逆にビビがないと、「あれ、ビビは？」って聞かれるくらいで。

──だからインタビューでも持ってたんですね。

森田　ほかにも収録スタジオに持っていってたものがあるんですよ。じつは、スタジオには「飴屋ていだろう」という人がアメを持ってくるんです……ま、僕なんですけど(笑)。最初にアメを持っていったら好評だったので、ちゃんと袋に入れて、「飴屋ていだろう、1粒3ギル」と書いた看板も出したんです。でも、まだ1ギルももらってないんで、そろそろ取り立てに行かなきゃ(笑)。

モーションキャプチャーは役者の基本

──森田さんは、ティーダのモーションキャプチャーも担当されてますよね。

森田　じつは、ティーダのほかにもちょこちょこやってるんですよ。引きずられるシーモアの死体役とか、ベベルに突入するムービーで銃を撃っている僧兵役とか。あとは、アーロンのモーションを担当したかたとふたりで、吹き飛びのモーションを何パターンも録りました。連絡船が「シン」に襲われたとき、うしろのほうで吹っ飛ばされてる乗組員は、じつは僕です。

──モーションって演技指導とかがあるんですか？

森田　いや、わりと自由にまかされてました。もちろん、どんな状況で、どういう動きをしないといけないか、という指示はあるんですけど、こまかい部分は自分たちで決めて演じてましたね。たとえば、最初のザナルカンドで、アーロンからジェクトのみやげの剣を受け取るシーンは、アーロン役のかたと相談して、あの演技になったんですよ。

──あのシーンでは、剣がとても重いっていう感じが出てますよね。

森田　あれはですね、キャプチャーに使う剣が本当に重いんです。正確な重さは知らないんですけど……物干し竿の先に、2歳ぐらいの子どもがつかまってるぐらい？

──それは重い(笑)。

森田　しかも、いろんなアクションをして筋肉がボロボロになってるんで、さらに重く感じる。それを片手で振って、途中で止めないといけないんですけど、重さで流れていってしまうんです。僕は剣道をやってたんで、素振り用の太くて重い木刀を片手で振ったりしてたんですが、あの剣は重すぎて止められなかった。『FFⅧ』でスコールのオーディションを受けたときに振ったガンブレードも重かったんですよ。ゲーム中のものと同じ形のガンブレードがあって、それをピタッと止めなきゃいけないんですけど、精一杯がんばってギリギリ止まるくらいに重い。もし実写で撮ってたら、顔がひん曲がってるよ、くらいな(笑)。『FF』の剣は、尋常じゃないパワーがないと振りまわせないんです。

──ティーダの剣は、見た目だと軽そうですけどね。

森田　ねえ。でも『FFⅦ』のクラウドの剣はメチャメチャ重そうですよね。しかも彼は、hardy-DAYTONA(バイク)を運転しながら、あれを振りまわすし。

──『FFⅦ』もプレイされてるんですね。

森田　『Ⅶ』は、はじめてやった『FF』なんですよ。僕、ゲームが流行った世代に生まれてて、ゲーム＆ウオッチなどの液晶ゲームをやりながら塾に行ったりしてた。で、中学に入ってからファミコンをはじめたんですけど、なぜか『FF』はやってなかったんです。プレイステーションを買ったときも、『闘神伝』をはじめとした格闘ゲームや、当時ゲーセンでハイスコアをたたき出してた『リッジレーサー』ばかりで……。そんなとき、『トバルNo.1』に付いてた『FFⅦ』の体験版をやって、とにかく驚いたんですよ。おもしろいし、CGもきれい。すぐに予約して買ったのが、『FF』とのはじめての出会いなんです。ちょうど役者をはじめた1年目でしたね。それで、ティファとクラウドが星空の下で給水塔にすわって会話するシーンを見たときに、「ああ、ゲームでもドラマが表現できるんだ」って感じたんですよ。こういう作品だったらやってみたいなって思ってた矢先に、『Ⅷ』のオーディションの話がきたんです。

──モーションキャプチャーのオーディションですね。

森田　そうです。そのときに話を聞いて、モーションキャプチャーって新しい役者のカテゴリーなんだな、役者として一番基本が問われるものなんだな、って思ったんですよ。目の前に岩があります、ここには召喚獣がいます、モンスターがそこにいます……それを全部想像でやらなきゃいけない。無から有を生み出す、まさに役者の基本ですよね。しかも、カメラの位置を気にする必要がないから、より自然な演技ができる。そういう新しいカテゴリーへの挑戦と、なにより『FF』を演じられるっていうことで、『Ⅷ』でゼルをやれて良かったですね。

『FF』では人間ドラマを感じてほしい

──森田さんにとって、ティーダはどんな存在ですか？

森田　理想のヒーロー像ですね。僕が役者の世界に入った一番最初のきっかけは、仮面ライダーV3なんですよ。幼稚園のころ、よく橋の上で変身ポーズをバシッと決めてたんですけど、夕日がピンスポットのように当たった

ときに、正義のヒーローになろうと決心したという(笑)。それが歳を取るごとに、ヒーローってなんだろうという疑問が出てきたんです。はじめは悪を倒すのがヒーローだと思ってたんですけど、自分以外の人に勇気や元気を与えることができる、そういうのがヒーローなんじゃないかなって思うようになって、この職業に入っていった。そう考えると、本当は自分が一番つらいんだけど、笑顔を見せてまわりをなごませようとするティーダは、まさに僕のヒーロー像にぴったりなんです。

──自分の理想のヒーローを演じられたわけですね。

森田　でもね、じつを言うと、最近ちょっとティーダが嫌いになってたんです。ボイスの収録をしていたときのティーダや自分と、いま現在の自分では、気持ちや考えかたがちがうんですね。でも、「あのころのティーダでありつづけたい」という思いがあって、そのプレッシャーやギャップを感じてしまったんです。収録の最初のころから、家に帰ったら自分の部屋に貼ってあるティーダのイラストと話をしていたんですけど(笑)、それがここ2~3週間ぐらいできなくて。ケンカをしてるんですよね、ふたりとも無言で。それが、いろんな人と会ったり、ファンのかたから感想を聞くうちに、「ああ、あのころのままじゃなくてもいいんだ」って思いはじめて。そしたら、イラストのティーダがニコっと笑いながら「な?」って言って、仲直りできた。いまは、さらにティーダを好きになった感じですね。

──では、主人公を演じた立場として、『X』をどんなふうに楽しんでもらいたいですか?

森田　RPGって、自分自身が主人公になって冒険する、自分で想像をしていくゲーム、たしかにそうだと思うんですね。ただ、『FF』については、そういうRPGの要素が第一義にありながら、さらにちゃんとした人間のドラマを描いている。よく「シナリオ重視だからつまらない」って意見も聞くんですけど、むしろ『FF』はドラマのな

かでの人間の感情を追ってもらいたい作品だと　僕は思っているんです。『X』だと、スピラで暮らしているひとりひとりの人間が、人種差別や親子の問題や、いろん悩みを抱いている。そのひとつひとつの思いを感じ取ってもらいたいんです。それはたとえば、いまはティーダに共感しているけれど、1ヵ月、3年、10年と生活したあとに遊ぶと、今度はルールーに共感できるかもしれない。だから、いつまでも『FF X』をやりつづけて　いろんな思いを感じてほしいですね。

STAFF's COMMENT

●ティーダには、これまでに役のイメージがついてない、新鮮な人を使おうという前提があったんですけど、元気さとか異世界にきた驚きを表現するのに、森田さんの声はピッタリでしたね。役柄に入りこむほうで、悲しいシーンでのモーションキャプチャー中には、実際に泣いてることもありました。とにかくキャラクターの心情を大事にする人ですね。【イベントディレクター・鳥山　求】

●ユウナの遺言スフィアの声を収録しているとき、森田さんが「これを見たときのティーダの気持ちを知りたい」って、真剣な顔でユウナの語りを聞いていたのが印象に残ってます。一度、本人にティーダの性格の解釈を聞いたら、「わりと大ざっぱそうに見えて、案外、気をくばるところに、共感するものがある」とおっしゃってました。あとは……「機動戦士ガンダム」のアムロのものまねがうまいんですよ(笑)。【シナリオプランナー・渡辺大祐】

収録中はつねにユウナを意識していました

YUNA's VOICE ACTOR

青木 麻由子

PROFILE

12月17日生まれ。「FFⅧ」ではムービー中のリノアのモーションを担当した。NHKプロモーション所属。

『FFX BATTLE ULTIMANIA』では、青木さんにもボーカルCDについてのインタビューを行なっている。今回は、ゲーム収録中の思い出話を中心に、お話をうかがった。

エンディングで号泣しました

──CD発売イベント(→**KEYWORD**)で歌うとき、かなり緊張されてましたね。

青木　ああ、そうですね。緊張……しますよ、あれは。でも、みんな許してくれそうな顔をしてたんて、ちょっと安心(笑)。

──ゲームのほうはクリアされましたか?

青木　しましたよ!　CD発売イベントのときはガガゼト山だったんですけど、がんばって最後までクリアしました。ULTIMANIAを2冊とも開いて、右と左を見ながらやってましたね。

──昔から「FF」シリーズをプレイされてるんですか?

青木　いや、じつは『FFⅧ』がはじめてだったんです

かも、その前にゲームをやってたのは、小学生のころ…ファミコンの時代ですね。だから、『VIII』を見て「も世の中はこんなに進んでるのか」って驚いたんですよ笑)。それ以来、『FF』には結構ハマってます。ただ最は、2日半ぐらい飲まず食わずでやってたので、それよくないなと思って、最近はちょっと抑えながらやっます。

—『X』を最後まで遊んでみて、いかがでしたか?

木　収録中にエンディングを見せていただいてたんでけど、それでもやっぱり感動して号泣しちゃいました。んか、いっぱい旅をしてきたなっていう感覚が強く残て。と同時に、旅が終わっちゃったんだなっていう寂い思いもあって……。私、収録が終わるのが、すごくしかったんですね。本当に現場が楽しくて、単純にみさんの顔を見るだけでうれしかったんですけど、収録終わってみんなに会えなくなると思うと、寂しくなっゃって。そういう思いが、ゲームの世界で旅しているウナとリンクしていた部分がありましたね。

—そうすると、ボイスの収録に関しては思い出がたくんあるんでしょうね。

木　もういっぱいありますよ！　そのなかでも一番大いのは、ボイスの収録中にたくさん写真を撮って、最に森田さんと一緒にアルバムを作ったことですね。2、冊あるんですけど、それを作る過程がとても楽しかっんです。最後に出演者やスタッフのみなさんに見せた喜んでいただけたんで、うれしかったですね。

—聞いたところによると、収録スタジオには、青木さ専用のお菓子があったそうですね。

木　いや、別に私がスタッフのかたにリクエストして意してもらったわけじゃないんですよ。最初は、軽くべられるものがたくさん置いてあったんですけど、一、青木さんにって言われて、おにぎりか何かをいただたんです。その日から、毎回ちょっと変わったお菓子かを私に用意してくださって。でも、最終的に昆布がてきたのには、ちょっとショックでした。別に嫌いなけじゃないですけど、私は昆布のイメージなのかな、か思って(笑)。でも、おもしろいお菓子ばっかりで、

毎回楽しんでましたよ。あ、お菓子と言えば、クリスマスの時期にケーキがダーンと出たんですよ。それはみんなで、キレイに切ることなく一気に食べましたね。

気持ちで踊った異界送りの舞

——モーションの収録中は、ユウナっぽく歩くようにしていたそうですけど、具体的にユウナってどういう歩きかたなんですか?

青木　私はふだん、歩くのがすごく速いんですね。もう本当に、ガーッて歩いてしまう。それはやめて、歩幅を小さくしようと。あとは、信号待ちしているときに、ほんのちょっと内股になってるとか(笑)。キャラクターの雰囲気を取りこむようにすると、結構ふだんの自分が出なくなるので、つねにユウナを意識してましたね。

——ほかに、ユウナっぽくなることってありました?

青木　ボイスの収録中は、しゃべりかたが自然とユウナらしくなりましたね。ふつうに森田さんと世間話をしてるときにも、「あ、いまのユウナっぽいね」とか、そういう瞬間がたくさんありました。わりと自然にユウナという役に入れたので、知らないうちに彼女の言動が自分のなかにできあがっていた感じがしますね。

——ユウナのモーションキャプチャーでは、倒れる演技が多かったとか。

KEY WORD　CD発売イベント

ティーダとユウナのマキシシングル発売を記念して、2001年10月に秋葉原の2ヵ所で開催されたイベント。森田さんと青木さんのトーク&歌のあとには、握手会も行なわれた。イベントは森田さんの「Go dream」の熱唱からスタート。はじめてステージで歌うということで、最初はふたりとも緊張気味だったが、イベントが進むにつれてしだいにいつもの雰囲気に。トークコーナーでは、聖なる泉でのティーダとユウナの会話が実演されたり、ふたりの書きこみがしてある貴重な収録台本が公開されたりと、内容は盛りだくさん。最後に「feel」を歌った青木さんは、「みなさんと会えたのもエボンのたまものということで」と祈りのポーズまで披露してくれた。さらに握手会では、ふたりの直筆サイン入り生写真が全員にプレゼントされ、イベントは終了。ちなみに、客席には『X』のほかの声優さんの姿も……(→P.561)

青木　多かったですね。倒れるシーンは、下にマットを敷いて本当に倒れこむんですよ。それも、バタッて感じじゃなく、やわらかく倒れないといけない。そうすると、首とかヘンなところに負担がかかるらしくて、翌日いろんなところが筋肉痛になってる。今回の作品だけじゃなくて、『FFⅧ』や『Ⅸ』のモーションキャプチャー（→**KEYWORD**）でも毎回毎回倒れてるので、だんだん倒れる演技に慣れてきた感じがありますね（笑）。

——異界送りの舞も、キャプチャーは大変だったんじゃないですか？

青木　そうですね。収録前に稽古日があったので、そこで振り付けを教えていただいて、あとは自分で棒を買ってきて、練習しましたね。稽古場で朝からひとりで練習してたら、あとからきた森田さんに目撃されたこともあって。そのとき森田さんは、「この人は、朝から棒を持って何をしているんだろう」って不審に思ったそうです（笑）。『FFⅩ』のモーションの収録は、ボルト=キーリカの異界送りのシーンが最初だったので、稽古場で練習しているときは、すべての収録がはじまる前だったんですね。だから、何をしているのか森田さんには全然わからなかったみたいです。

——まだ振り付け覚えてますか？

青木　うーん、ちゃんとは踊れないかも。一部は覚えてますけど……。イベント中に短く出てくるシーンでは、全体の舞のなかから、その部分だけしかやらないんですよ。だから、最初から最後までは、正直、もう1回振りを確認しないと踊れないと思います。

——振り付け自体はどなたが決めたんですか？

青木　踊りの先生が考えたそうです。その先生、じつは『Ⅷ』のときにもお世話になってるんですよ。スコールとリノアがワルツを踊るシーンの収録のときに、踊りを教えてくださった先生なんです。ワルツとちがって、異界送りの舞は舞踏みたいな感じなので、気持ちで踊ってほしいと言われたんですけど……気持ちで踊るっていうのが難しかったですね。

ユウナはティーダがうらやましかった

——青木さんから見て、ユウナはティーダに対して、どんな気持ちを持ってたと思いますか？

青木　ちょっとうらやましかったんじゃないでしょうか。ティーダって、自分の思ったとおりに行動できる人ですし、思ったことをすぐ口にできる人なので、ユウナから見たらうらやましいし、すごくまぶしい感じがある。そうすると、おのずと興味がわいてきて、ついずーっと見てしまう。ホントに、感覚でひかれていったという気がしますね。あとはやっぱり、そばにいるとホッとできるっていうか、彼がいたら大丈夫だって思えるような男の子だと感じてたんでしょうね。

——もし、ユウナ役をやらずにゲームを遊んだとしたら、ティーダを好きになってますか？

青木　うーん……キャラクターがたくさんいて、しかもみんな魅力的なので、すごく困りますね。ティーダも好きだし、ワッカさんの優しいところも好きだし……。キマリもすごい好きですし、アーロンさんも、あー頼れるって思いますしね。ホント、魅力的な人ばっかりなので、青木麻由子個人としてはちょっと選べないかも。でも一緒にいて楽しそうなのは、やっぱりティーダですよね。

——そう言えば、森田さんもそうですけど、かならずアーロンは「アーロンさん」って呼ばれるんですね。

青木　そうですね。もともとユウナは「アーロンさん」って呼んでるんで、そう言っちゃうんですけど、別格っていう感じがしますからね。迫力もあるし。

——青木さんはシーモアも「さん」付けですよね。

青木　あ、そう呼んでました？　でも、シーモアさんはたまに「モアシー」とか呼ばれてるんで（笑）。じつは結構おもしろキャラなんですよ。現場でも、「また出たぁ」とか「何度も出て、しつこい！」とか言われてましたし。本当は、ちょっと悲しい人なんですけどね。

——では最後に、『Ⅹ』のファンに向けてメッセージを。

青木　私もまた何回もやると思いますけど、生きるうえでのヒントをいろいろと与えてくれる作品ですので、みなさん『Ⅹ』を末長く遊んでくださいね。

KEY WORD　モーションキャプチャー

青木さんは、『FFⅧ』ではリノア、『Ⅸ』ではガーネットと、連続してヒロインのモーションを担当していた。ちなみに、『Ⅷ』のエンディング・ムービーでは、森田さんがシド、青木さんがシドの妻であるイデアという夫婦役を演じている。また、青木さんは三つ編みの図書委員も担当しているが、彼女は森田さんが演じたゼルの恋人という設定なので、『Ⅷ』でも森田さんと青木さんはカップルを演じたことになるわけだ。

STAFF's COMMENT

●『FFⅧ』のモーションのオーディションで、場を仕切りはじめた彼女を見て、この人は僕たちの何倍も場慣れしているんだなあ、と感心しましたね。森田さんもですけど、彼らにはスクウェアで最初に主演をやらせたかったんですよ。おふたりには、これからどんどん羽ばたいていってほしいです。【シナリオライター・野島一成】

●青木さんと森田さんは、クリスマスに会社にきて、手書きのカードとクッキーを開発スタッフ全員にくばってくれたんです。みんな感激して、そのカードを自分のブースに大事に飾ってましたね。あれのおかげで、マスターアップまでの勢いがつきました。【鳥山】

●遺言スフィアを収録するとき、「収録中に泣かないように、昨日は台本を読みこんで、たくさん泣いてきました」って言われて、ああ、役者さんってそうやって感情をコントロールできるんだって驚きましたね。【渡辺】

かまえることなく自由にやらせてもらいました

WAKKA's VOICE ACTOR

中井 和哉

PROFILE

11月25日生まれ。アニメの声優やテレビ番組のナレーターなどで活躍中。青二プロダクション所属。

ふだんはゲーム中のワッカよりもひかえめな雰囲気の中井さん。多少緊張していらしたが、ひとつひとつの質問に対して、ていねいに答えてくださった。なお、インタビューには森田さんも同席されている。

ワッカはラクに演じられたキャラクター

──『FFX』のキャラクターのなかでは、ワッカってわりとコメディ寄りなポジションですけど、演じてみていかがでしたか？

中井 あのメンバーのなかでは、コメディリリーフ（場をなごませる役）みたいな立場になるんでしょうけど、そのことを自分のなかでとくに意識することはなかったですね。まあ、ある意味ワッカってふつうの人ですから、僕自身の性格とかが投影されてコメディ寄りになったと言えば、そうなのかもしれないですけど……どうなんでしょうね。僕はあそこまで素直じゃないような気もする……。

──演じるうえで、とくに役を作りこんだことはなかったわけですね。

中井 そうですね、ワッカに関しては終始一貫してラクにやらせてもらったという感じで。設定的にもそうでしたし、今回のストーリー的にもそうなんですけど、ワッカって本当に制約の少ないキャラクターなんです。自分のなかで、役作りとして決めた基本線というのは当然あるんですけど、そこから大きくズレなければ、別に何をやってもOKだったような……。かまえることなく自由にやらせていただいたな、という印象が強いんですね。そういう意味では、つき合いやすいヤツでした。

──収録後、実際に『FFX』はプレイされました？

中井 ちょっと爆弾発言なんですけど……まあ一緒にやってるキャストのみなさんは薄々気づいてると思うんですけど、ゲームする人じゃないんです、僕（笑）。ということで、『FFX』やってないです、すいません。……いや、やるとしたら、まとめて一気にガーッてやりたいじゃないですか。そのタイミングを見計らっているうちに、こうよこれが（笑）。いやいや、愛情がないとか、そういうことではないんですよ。

──もともとゲームは、そんなに遊ばないんですか？

中井 あのね、肩が凝るんだ、これが（爆笑）。でも大丈夫、『X』はおもしろいから、やりますよ。正月休みぐらいに、まとめて。ほら、ある意味、自分のなかでホントに客観的に見られるようになってから楽しむというのが、ゲームの本当の楽しみかたではないかと……。

森田 僕も似たようなこと言った（笑）。

中井 そういう感じなんですけどね。すいません。でも絶対にやりますよ、もちろん。

ルールーへの気持ちだけは考えました

──中井さんから見て、ルールーという女性はいかがですか？

中井 "中井から見て"でいいですか？ ……苦手です（笑）。メッチャ苦手なタイプかもしれない。ルールーに対する思いだけは、ワッカのことを「こうかな？ ああかな？」といじった部分かもしれないですね。自分のなかから素直にふっとルールーに寄り添うところっていうのは出てこなかった、かもしれない。……ただ、ルールー役の夏樹さんが素敵な人だったんで（笑）、そこが拠りどころになったような感じはしますね。中井個人としては、ああいうタイプはちょっとダメかも。冷静ですもん。

──ルールーに対してだけは、多少ワッカの気持ちを作ってあげたと。

中井 うーん、作るというか、考えましたね。ルールーに関してだけは、探りつつ演じてたような気がします。むしろ、ユウナとか、後半になってから……偏見が解けてからのリュックに対する気持ちっていうのは、ホントに自然に出てくるような感じでしたね。ルールーだけはちょっと……なんかヘンなところで強調ですけど（笑）。

──たしかに、リュックがアルベド族だと知ったときのワッカは、いつもの明るいキャラクターとちがって、ちょっと偏見を持っているような態度でしたね。

中井 うーん、やっぱりそういう感じがありましたかね。

僕にしては、あれがふつうの人の態度だと思うんですよ。ごくふつうの価値観とか、まっとうな人が持っている考えかたってあるじゃないですか。このパーティーには、そういうものに対するこだわりが、あんまりない人が集まってるような気がするんですよ。そのなかでワッカは、常識や伝統や風習なんかに縛られてるというか、それらに乗っ取ったところに俺がいるんだと思ってる。だから、一般的な価値観に従わない存在があったら、「いや、それは」って拒否してしまう。でも、そんなにイヤな感じにしたつもりはないんですけどね。

——パーティーの雰囲気に「待った」をかけるようなセリフになってるので、そう感じるのかもしれませんね。

中井　そういった"ふつうの人"という意味も含めて、結果的にワーッて突っ走る方向にはイマイチ寄ってないキャラクターになったと思うんですよ。けど、それはこのパーティー内での役割かなと(笑)。ひとりくらいはこんなキャラクターがいないとなあ、みたいな気はするんですけどね。

『X』の仕事は極秘プロジェクト

——ワッカはブリッツボールの選手ということでスポーツマンなんですけど、ご自身は？

中井　ずーっと前にバレーボールやってました。なんとなく雰囲気でやってたような感じで、そんなに本格的に取り組んでいたわけでもないし、ましてや、みんなが「ワッカ、ワッカ」って言ってくれるような、そんな選手でもなし(笑)。その程度でしたね。

——そうすると、実際にワッカコールを聞いたときは、格別な思いがあったんじゃないですか？

中井　別に僕が応援されてるわけではないんですが、やっぱり聞いてて気分がいいですよね。収録中も、ゲーム中でもそうですけど、あのワッカコールを聞いていると、僕が言われてるわけじゃないのに、何かやらなきゃって いう気分にさせられるんですよ。名前の語感的にも、「ワッカ、ワッカ」ってすごくコールしやすい、盛り立てやすい、いい名前だなと、いまになって思ってます。

——ゲーム中、ティーダとワッカの掛け合いがわりと多いですけど、アドリブっぽい部分もありますよね。とくに控え室でのシーン(→**KEYWORD**)とか。

中井　そんなのありましたっけ？

森田　「ワッカワッカ、固いよ。いや顔じゃなくて、そうそう、それそれ」。あれ、アドリブで入れたんですけど、ゲームで使われてるんですよ。

中井　そうなんだぁ……でもそれは、僕のなかではそんなに印象ないな(笑)。アドリブとか、そんな意識してやったわけでもないし……。

——意識してアドリブをやったと言うより、自然に掛け合いをしてる感じだったんですかね。

中井　そうですね。ほかのキャラクターとのやり取りにおいて、こう声をかけられたら、ふつうこう答えるだろ、みたいなのを全部出していった感じですね。アドリブっていうのは、僕は基本的には した覚えがない(笑)。台本に書いてあること以外できない人ですから。そのへんは、もっぱらティーダさんにおまかせだった。

森田　いや、やらないよりは、やったほうがいいと思って(笑)。

——『FF』に出演されたことで、反響はありましたか？

中井　それはもう、びっくりするぐらいにありまして。たとえば、ナレーションのお仕事とかで現場に行ったとき、「中井さん、ワッカやってるんですね、聞きましたよぉ」みたいなことを、もうあっちこっちで言われたんですよ。とくに、僕がやらせてもらってるようなアニメを観るにはちょっと大人かな、というかたがたから、[illegible]ぞって言われたんで、やっぱりすごいなあと思いましたね。そもそも、この『X』のお仕事は、はじまったときには極秘事項ですと言われてまして……どこまで極秘かわかりませんけど、とにかく秘密ですから隠してください って(笑)。事務所から連絡を受けるときでさえ、「スクウェアのマル秘ゲームです」って言ってくるんですよ。ある意味バレバレなのでは？と思いつつも(爆笑)「ああ、言ったらいけないんだー」と。そういう期間を、発売の前の年の6月ごろから1年間くらい過ごせた、という体験自体がおもしろかったですね。

——極秘プロジェクトを進めている感じで。

中井　そうそう。折しも『FFIX』が発売されて、みんなが遊んでいるころで、「つぎは声が入るらしい」とかいう話をしてるときに、「その声、俺俺俺、あぁ、でも言ったらダメダメ」みたいなね(笑)。それはおもしろい体験だったなあって思いますし、社会的な影響力というか、それだけ大きい作品なんだなあと、改めて感じましたね。……でも、大きい声で話す人もいるんですよ、石川さんとかね(笑)。

STAFF's COMMENT

●最初、僕のなかでワッカというキャラクターをつかみきれてなかったんです。そんなときに声優のオーディションで中井さんの声を聞いたら、口調はぞんざいだけどあったかい感じのキャラクターだ、というイメージが固まった。だから、ワッカの性格付けは中井さんに負うところが大きいんです。技術的にも中井さんはとてもうまくて、映像を1回見ただけでセリフのタイミングを完璧に把握していましたね。【渡辺】

●中井さんにとって、アーロン役の石川さんは事務所の先輩なんです。だからなのか、石川さんが収録にくるとき、中井さんはおとなしくなるんですよ。ゲーム中でも、アーロンがパーティーに入ってくると、ワッカが少しおとなしくなるんで、そういう意味ではベストキャスティングだったかもしれませんね。ワッカの「アーロンさんが入ってから、なーんかやりにくくてな」というセリフも、おふたりの様子を踏まえて追加したものなんです。【鳥山】

KEY WORD　控え室でのシーン

ルカでのブリッツ大会開始直前、アーロンを探しに行こうとしたティーダが、緊張しているワッカに声をかけるシーン。この場面では、ボイスのアドリブに合わせてモーションをキャプチャーしたそうだ。

ルールーは3本の指に入るほど大好きな役です

LULU's VOICE ACTOR

夏樹 リオ

PROFILE

3月5日生まれ。多数のアニメやゲームに出演、ライブ活動も行なっている。俳協所属。

つづいては、ルールー役の夏樹さん。終始楽しそうに
を弾ませながらお話ししてくださった。なお、森田さん、
川さん、諏訪部さんにも同席していただいたところ、さ
ざまな秘話が飛びだしたため、特別ロングインタビュー
してお届けする。

………………………

べてを超えし者も倒したけれど

樹　よろしくお願いしまーす。
田&石川&諏訪部　よろしくお願いしまーす。
樹　すいませーん、外野がうるさいんですけど(笑)。
—外野のみなさんも参加していただいてまして。
樹　ホント、私以外バカばっかりなパーティーなんで。
田　第一声がバカっていうのも……(笑)。
川　毒舌っすね。
—まず、ゲームのほうは遊ばれましたか？
樹　もう、かなりやりこみました。最後、おとうさん
2発で倒しましたから(笑)。戦いになるまでのシーン
ほうが長かったです。
川　すげー。俺より強いかもしれない。
樹　ルールーの投げキッスとか、ちゃんと覚えさせ
? ルールーが『挑発』使うと投げキッスするんだよ。
川　『エース・オブ・ザ・ブリッツ』で、ルールーが「はい
て投げるのはわかるんだけど。
樹　ああー、あんなのは序の口(笑)。
—かなりやってますね。
樹　そうですね。あそこも行きましたよ、訓練場。す
てを超えし者も倒しました。
同　おおー。
樹　七曜の武器も手に入れましたよ。だけど、ワッカ
だけは取ってない。『ブリッツボール』するのがあまり
大変で。
—もともと『FF』シリーズは遊んでたんですか？
樹　やってましたね。でも、『X』を進めているとき、
た前の作品をやりたくなっちゃったんですよ。だから、
』が煮詰まると、気分転換に『VIII』とか『VII』を遊んでま
たね。グラフィックとかを見くらべて、日々の科学の
歩にびっくりしながら(笑)。じつは私、過去に最後ま
クリアしたRPGって『FFVII』だけなんです。
—『VII』もかなりやりこんでるんじゃないですか？
樹　そうですね。くり返しやりたくなる作品ですよね。
あのシーンの人物はクラウドだったんだ、じゃあも
一度見に行こう、みたいな。はじめてクリアしたゲー
ムだったから、余計にうれしくて、セーブしてあるとこ
ろにもどって何度もやり直しましたよ。あと、『VII』は召
喚獣も好きでしたね。はじめて召喚獣の演出とかを見て、
すごくびっくりして。とても気に入っちゃったんで、そ
のあとはやたらと召喚獣を使ってたんですよ。小さなキ
ノコを倒すのに、バハムート零式を召喚して『テラフレ
ア』とか使ってた(笑)。弱い者いじめとか言って、わざ
わざ宇宙まで行ってバーン、ブチッと。そういう遊びか
たをしてましたね。
森田　夏樹さんならやりそう……。
夏樹　うるさい(笑)。
——『X』を実際にプレイされて、気に入ったキャラクターとかっていますか？
夏樹　ようじんぼうとか好きですよ。「ならばこれでどうだ」って言われて、「うわ、高ェ」と思ったり(笑)。でも、私のまわりでは、ティーダが大人気なんですよ。

ルールーのボーカル曲も完成間近？

——この前の秋葉原でのイベントのときに、森田さんが「グアドサラムでルールーに軽くあしらわれるシーンが好き」とおっしゃってましたけど……。
夏樹　それ、私が言わせたんです。
森田　そう。信号が送られてきたんで……。
夏樹　私、うしろのほうから見てたんですけど、ルールーのことを全然言わないんで、こっそり合図送ってたら、すっごい悩んでひねり出してた(笑)。
石川　イベント行ったんだ。
諏訪部　じつは俺も行ってた(笑)。
——夏樹さんは、ティーダとユウナのボーカル曲のレコ

ーディングスタジオにもいらしてましたよね。
夏樹　ふたりの歌をすごく聴いてみたかったんで（笑）。でも、それぞれのソロ曲は聴けなかったんですよ。ユウナとティーダの超ラブラブな歌だけ聴かされて。
森田　聴かされて？（笑）
夏樹　あの歌があるんなら、ルールーとアーロンとか、ルールーとシーモアの歌とかがあってもいいですよね。スタジオにいらした植松さん（サウンドコンポーザー・植松伸夫氏。ボーカルCDのプロデュースも担当）もね、今度はルールーの曲を書きましょうっておっしゃってたんで、じゃあ一発で眠りに落ちるような曲をってお願いしておいたんですよ。
石川　（アーロンの声で）アーロンもお願い（笑）。
夏樹　こうなったら全キャラクターでCD作りましょう。で、全国各地30ヵ所ぐらいでイベントやろう（笑）。
――レコーディングスタジオでは、青木さんと楽しそうに話してらっしゃいましたよね。
夏樹　青木さんとは、とくに仲が良いんですよ。メールとかよくきますし。「ユウナです。ビサイドからきました」なんて書いてあって（笑）。そう、メールと言えば、前に森田くんにメールしたよね。ミヘン・セッションでみんなが死んで、すごい悲しいときに、ティーダが人の家に入って宝箱とか開けてる（笑）。おいおい、そんなことやってる場合じゃないだろう、みたいな。で、森田くんにメールしたんですよ、「あんたひどいよ」って。
森田　苦情は全部俺に入るんですよ。でも、それは俺がいけないんスか？
夏樹　まあ、自分が操作してるんだけどね。ティーダひどいよー、とか言いながら（笑）。

とても気に入っていたルールーの衣装

――最初にルールーをご覧になったとき、どんな印象でした？
夏樹　じつはオーディションでは、ルールーのほかにユウナやリュックでも受けたんですけど、ルールーとリュックは5行ぐらいのセリフと年齢しか用意されてなかったんですね。それで、ユウナとリュックは、自分のなかでキャラクター像を作って演じたんですよ。でもルールーだけは、つかみどころがわからなかったので、もう何も考えずに、22歳のふつうのお姉さんって感じでセリフを言いまして。そのあと、1回目の収録のときにはじめて絵を見たんですけど、「あっ、こんなキャラクターだったんだ」って、すごくびっくりしましたね。実際の収録では、絵のイメージに合わせて、オーディションのときよりもちょっと声のトーンを落としたんですよ。
――ルールーのファッションは、かなり独特だと思うんですが、いかがです？
夏樹　いやもう大好きです。最初、白黒のイラストを見たときは、ちょっと恐いなとか思ったんですが（笑）、実際のムービーを見たら、すっごいきれいになってて、大好きになりました。ベルトの質感とか、毛の質感とか、もうルールーの衣装は全部好き。さらに武器がぬいぐるみっていうのも、キャラクターの魅力を引き立ててますよね。そういえば、ルールーをやったあとに、友だちとボウリングに行ったんですけど、球を投げるときに、

（ルールーがぬいぐるみで攻撃するポーズで）「はいっ」てやってたんですよ（笑）。
諏訪部　絶対ストライクは取れなさそう（笑）。
夏樹　いや、ストライクを取ったら、祈りのポーズをる（笑）。「エボンのたまものです」って。みなさんも、ウリングをやるときは、「はいっ」って言いながら球をげてください（笑）。
――わりと実生活で、ゲーム内のアクションとかセリとかを使われてるんですね。
夏樹　まわりのみんなが『FFX』をやってくれてて、かもルールーが私だって知ってるので、ときどきセリを使わせていただいてますね。ボウリングのときにほかにも「さぁて、どうしようかな」と言ってから投げりしてました（笑）。ただ、私には5つぐらい下の弟がるんですけど、お互いひとり暮らしで1年ぐらい会っなくて、ある日電話をしたんですよ。「『FFX』やった」「うん、やったよ」って言うんで、「おもしろかった？」て聞いたら、「最近のゲームにしてはよくできてるんゃない」とか、ちょっとむかつくセリフを吐いて。「あのね、ルールー、私なんだよ」って言ったら、「ウッ？　え？　え？」って（笑）。お前は最後までクリアたのに気がつかなかったのかい、みたいな。実際、ンの人も、ほとんどわからなかったみたいですね。同者のなかには、わかってくれた人がふたりほどいましけれど。
石川　同業者は結構わかってるよね。俺もよく言われ「アーロン強いねー」って（笑）。
――夏樹さんは、ルールー以外にも何人か演じてらっゃいますけど、それがルールーと同じ声優さんだってうのも気づかないですよ。
夏樹　バハムートの祈り子とかもやらせていただいてすからね。最初のザナルカンドって背景がきれいじゃいですか。そのシーンではルールーが出なくて寂しかたんですけど、祈り子が出てるからいいか、とか思ました。
――夜のビサイド村で話す老婆も夏樹さんですね。
夏樹　はい、私がやりました。厳しいんですよね、あ老婆が。聞きたいことがあるからユウナの近くへ行くに、（老婆の口調で）「召喚士様に近づくでない！」とかわれる（笑）。

もし結婚するとしたら相手は……

──異界でチャップの幻を見たときのティーダとの会話では、ルールーが珍しく女性っぽい感情を見せますよね。

夏樹　そこは、あれこれ考えずに、ティーダのセリフにフッと言葉を返すような気持ちでセリフが出てきたシーンなんです。ほかのシーンでは、セリフの言いかたなんかを考えてたんですけど、あそこは何も考えずにやりましたね。実際に自分がゲームをプレイしてみて、熱い演技をしなかったのが、かえって良かったかなって、ちょっと思ってるんですけど……自分でもすごく好きなシーンです。完成形を見ると、やっぱりああすればよかった、こうすればよかったというシーンは山ほどあるんですが、あそこは自分でもちょっとだけほめてあげたいシーンのひとつに入ってるかなって思ってます。

──ゲーム中では、ルールーとワッカが、ちょっといい雰囲気になる場面もありますけど、夏樹さんから見てワッカってどうですか。

夏樹　…………。

石川　じゃ、質問を変えて中井くんはどうですか(笑)。

夏樹　あー、中井くんはですねえ、石川さんがいないと元気になるんですよ(笑)。「石川さん帰ったよ」って言うと、「俺は自由だ！　I'm freedom！」って。

石川　ちょっとショックやな(笑)。

夏樹　いや、でも結婚するならワッカかな……って思いますね。人間性で言えば、ワッカが一番ですよ、やっぱり。一番いいヤツじゃないかなって思いますけど。そういう意味では、ルールーは見る目があるんじゃないかなって思います。

──そうすると、夏樹さん自身のワッカに対する気持ちは、ルールーと似てる感じですかね。

夏樹　そうですね。でもわかんない。演じてたらそうなってきちゃったのかもしれない、自分の気持ちも。

石川　でも、ワッカにとってルールーは、弟の彼女だからね。ルールーがワッカを好きになっても、ワッカのほうが自省するかもしれない。いいヤツだし。

夏樹　うーん……そうかあ。

──ティーダはどうですか？

夏樹　ティーダはね、名前が全部を表してるようなキャラクターだと思うんですよ。このあいだ、テレビで「ちゅらさん」を観てたら、おばあちゃんが「あんたは私の"てぃだ"(琉球方言で太陽)だ」って言ったのね。あー、これにすべて集約されてるなって。彼が太陽で、ユウナが月って感じで。

森田　ユウナって、月という意味もあるんですけど、沖縄に咲く花の名前でもあるそうですよ。

石川　じゃあ、シーモアってどういう意味？

夏樹　しつこい、とか(笑)。

諏訪部　前にインターネットで検索したら、一番上に「ホテルシーモア」って出たよ(笑)。

ルールー役はターニングポイント

──収録で一番思い出に残ったことは何ですか？

夏樹　全部と言えば全部なんですけど、やっぱり最初と最後かな。ユウナ(青木さん)もティーダ(森田さん)も、声優の仕事がはじめてだと聞いてたんで、1回目の収録のときに「みんなファミリーってことで、イチからやろう」って励まし合ってたんですよ。そういう意味で、はじめて『FFX』のファミリーに会ったという思い出として、最初の収録は記憶に残ってますね。最後の収録のときは、みんな感極まってて……たしか、リュック役の(松本)まりかちゃんがウエーンって泣いちゃったんです。でも、まりかちゃんが泣いてるというよりも、リュックが泣いてる、と受け取ってましたね。そのときに……こういうところはルールーと似てるんですけど、私もワーッて泣きたいのに、よしよしってなぐさめるほうにまわっちゃって。このときは、本当にパーティーとして旅をしてきたような思いになりましたね。

──夏樹さんにとって、ルールーはどんな存在ですか？

夏樹　2年ぐらい前から、やらせていただく役の系統とかタイプがちょっとずつ変わってきてたんです。それに合わせて、自分のお芝居も変えていかないとな、と思っていたところに、その集大成のような役でルールーが目の前に現れてくれた。結果として、自分の役者としてターニングポイントになりましたね。

──忘れられない役になったわけですね。

夏樹　「もう1回、『FFX』のなかでどれでも好きな役をやっていいよ」と言われても、やっぱりルールーをやりたいんですよ。ただ、物語のラストを知っちゃってるんで、最初の登場シーンのような冷たい言いかたをティーダに対してできるかどうか、難しいですけどね。それでも、そういうのを抜きにしても、またルールーをやりたいなって、すごく思います。役者人生のなかで、いまのところ3本の指に入る役ですね……これから先はわからないですけど。ほら、『FFXI』とか『FFXII』とか『FFXIII』とかあるから(笑)。

──次回作も出演なさるんですか？

森田　言ったもん勝ちですよね(笑)。

夏樹　いやー、まさかルールーで歌まで歌わせてもらったり、海外でイベントまでさせてもらえるとは思わなかったんで、なんて言ってみたり(笑)。そういえば、私、以前にアメリカのアニメのイベントに行かせていただいたことがあるんですよ。そのときに、向こうのかたのコスプレ大会があったんですけど、『FF』のコスプレをしている人がすごく多くて、驚きましたね。

──では最後に、読者へ向けてメッセージを。

夏樹　私たちがぜひ聞いてほしいと思っているセリフを、

聞かずに終わっちゃってる人がたくさんいらっしゃると思うんです。物語的にはたいしたことなくても、すごく入れこんで録ったシーンもあるので、ぜひゲーマー魂にかけて、全部のイベントを見ていただきたいなと思います。で、感想やファンレターをください(笑)。

——ちなみに、聞いてほしいセリフってどれですか?

夏樹　んー……いくつかあるけど内緒です(笑)。

STAFF's COMMENT

●森田さんと青木さんは、今回がはじめての声優の仕事だったんですけど、マイクの使いかたとか、台本のめくりかたなど、よく夏樹さんが指導なさってましたね。【渡辺】

●森田さんと青木さんに指導している姿は、ゲーム中にルールーがチュートリアルで教えるのと、同じ構図でした。もちろん、ルールーみたいに「なにも知らないのね」なんて言わず、やさしく教えてましたけど(笑)。【鳥山】

●開発スタッフのなかに、前から夏樹さんのファンだったって人が多いみたいですね。【ディレクター・北瀬佳範】

自分の想像力でキマリを作り上げました

KIMAHRI's VOICE ACTOR

長 克巳

PROFILE

1951年8月11日生まれ。劇団での舞台公演を中心に、テレビCMなどにも出演している。青年座所属。

キマリを演じた長さんは、青年座に所属して28年という、ベテランの俳優さん。ゲームの出演は今回の『FFX』がはじめてとのことなので、まずはその感想からうかがっていこう。

最後までクリアな声で演じたかった

——はじめてのゲーム出演を振り返ってみて、いかがでしたか?

長　ふだんは、青年座という劇団で舞台をやったり、洋画のアテレコ(吹き替え)などをやっているのですが、それらの仕事よりも、役に関する拠りどころが少ないんだなと思いましたね。舞台だったら、こういう作家が書いた脚本で、役柄はこういう感じでっていう情報がありますし、洋画のアテレコにしても、前もってちゃんと向こうの役者が演じてるものがあるわけですから、役をつかみやすいわけです。もちろん今回も、キャラクターの簡単な説明ですとかイラストなどは事前にいただいたんですが、それだけで役を把握するというのが難しい部分でしたね。

——とくにキマリは、無口でセリフが少ないですし。

長　そうですね。たしかに俳優ってのは、やっぱり基本的にはいっぱいセリフがあったほうがうれしいし、いろんな拠りどころがあるから、そっちのほうが役作りのうえでも演じやすいんです。でも逆に言うと、セリフが少ないぶん、自分の想像力でこの役を作っていけるのかな、とも思いましたね。僕自身、こういう仕事はほとんど経験なかったものですから、最初はキャラクターをどうつかまえたらいいか、どう入っていったらいいか、とまどいがあったんですよ。でも最終的には、セリフが少ないのを利用して、自分のいろいろな想像でキマリを作ってみようと思いましたね。

——セリフが少ないぶん、キマリにはマジメなひとこが多いですよね。

長　ときどき、おもしろおかしいことをボソッと言ったりもするんだけど、基本的にはホント無口でね。気はしくて力持ちみたいな感じだし。

——ちょっと笑わせるようなセリフを言いたいな、なて思ったことは……。

長　思いましたよ。もう、頭のなかにいっぱい出てくるんですよ、おじさんのダジャレみたいなものが。まマリって役名からね、だいたい想像つくでしょ?(笑言いたくてノドまで出てくるんだけど、「これやっぱやらないほうがいいな、基本的にはマジメにいこう思って、ガマンしてましたね。

——キマリを演じるうえで、拠りどころが少ないこと外に苦労した点はありますか?

長　一番の問題はやっぱり……青年だってことですねセリフのなかの声は、やはり役者として、よどみとかっかかりとかを極力避けなくちゃいけない。僕がよく画のアテレコでやるような、歳相応の役なんかですとずいぶんラクなんですよ。多少声がしわがれてようかおじさんとかおじいさんの役ならとくに問題はないんすけど、このキマリだけはね、なるべくクリアな声でしたいという思いが強くあって。カゼをひかないよう気をつけたりして、どうにか最後まで声をたもつことできました。

——キマリの最大の見せ場であるガガゼト山のシーは、どんな気持ちで演じられましたか?

長　キマリが全編を通して物静かに無口でいるなかで、
のシーンは自分の生い立ちとか種族の問題に対して、
なりにかなり感情が激しくなってるだろうなと思うん
すよ。それでも抑えて演技したつもりなんですけど、
こは引けないという意地、劣等感、そんないろんな思
が、あそこで爆発してるようなイメージでした。

演じやすかった収録スタイル

――収録のときは、出演者のみなさんが全員集まって演
られたそうですね。
長　そうです。そのシーンでセリフのある人が集まって、
本的に台本の順番どおりに録らせてもらった。だから、
ごくわかりやすくて、芝居するほうとしてもラクでし
ね。いろんな人からゲームの仕事について聞いてたん
すよ、自分ひとりでスタジオへ行って、セリフを1行
つしゃべって終わってしまうような仕事が多いって。
も今回は、そのシーンに出てくる役の俳優が全員スタ
オにいてくれて、最初のページから物語の進行にした
って録っていただいたので、僕みたいな慣れていない
間には、ホントに助かりました。
――そういう収録方法は、ゲーム業界では異例ですね。
長　でしょうね。この方法で良かったなー、と思いまし
よ。これがもし、キマリのセリフだけをずーっとやっ
くれって言われてもね、多分しゃべれないですよ。ど
やっていいか、全然わからない。でも、そうではなく、
ゃんと自分のセリフの前に誰かがしゃべって、それを
けて答えるというスタイルでやっていけて、とてもあ
がたかったですね。
――ゲームがはじまってからキマリがしゃべるようにな
までに、ちょっと時間がありますけど、そのあいだは
さんは収録には立ち会っていなかったんですか？
長　そうですね、しゃべらない場面ではやっぱり（笑）。
像の世界だったら、しゃべらなくてもここにいるんだ
という仕事はありますけど。
――そうすると、ほかの出演者のみなさんよりも遅れて
録に参加したわけですね。
長　ええ。何週間か遅れて入ったんですが、みなさんは
んなおじさんがくると思わなかったんじゃないですか
（笑）。それまでは若い人ばっかりでしたから。でも、
加したその日から打ち解けて、収録をやってましたね。
談になりますけど、僕の劇団の事務所から数十メート
っていうところに収録スタジオがあったんですよ。自
の本拠地からすぐの一番近いスタジオっていうのが、
分的にすごくラクでしたね。
――長さんご自身では、物語中で気になったキャラクタ
っていますか？
長　やっぱりユウナですよ。それはもう、自分自身でも
情がかなり入りこんでますからね。ユウナを演じた青
さん自身にも、とっても好感を持てて。キマリと同じ
うに、彼女に何かあれば守ってあげたいくらい（笑）。
も、それぞれとっても個性のあるキャラクターばかり
ね、芝居をしていて楽しかったですよ。

フトを姪に取られてしまいました

――収録で一番印象に残っている思い出はありますか？
長　楽しい思い出は、もちろんいっぱいあったんですけど……じつは収録直前にね、プライベートなことなんですけど、僕の女房が骨折しまして。座骨骨折ということで2ヵ月ぐらい入院したもんですから、自分自身もバタバタしていたんです。そこへ『FFⅩ』の最初の収録が決まって、事務所に届いた台本を取りに行ったんですが、その帰りに電話ボックスに入ったんですよ。携帯電話は持ってるんですけど、ちょうどそのとき駅のまわりでお祭りをやっていて、あまりにも騒々しかったので、電話ボックスを使ったんです。で、電話してから外に出たんですが、そのときに台本を置き忘れちゃったんですよ。
――受け取ったばかりの台本を。
長　そう。それで、2、30メートル歩いて、はっ！と気がついたんですよ。「一番最初の台本、忘れてきちゃった！」と思って。でもね、すぐもどろうと思ったんですけど、お祭りで屋台とか出てるし、人もごった返してるんで、その電話ボックスまでなかなか進めないんですよ。それが長くて長くて……実際は1分もかからずに行ったんでしょうけど、「ああ、なくなってたら大変だ」と思ってね。人をかきわけてやっと電話ボックスまでたどり着いたら、台本はそのまま置いてあったんです。「ああ、よかったな～、1回目の収録をやる前に台本なくしちゃったら大変なことだな」と思いましたよ。まあ、その女房もいま元気でおりますけど、それが収録直前の本当に忘れられない思い出ですね（笑）。
――『FF』に出演したことで、周囲のかたから反響はありましたか？
長　洋画のアテレコでスタジオに行ったとき、やっぱり声に対するセンスがいいんでしょうね、キマリの声が僕だってことを、ディレクターとかはすぐにわかったみたいで。これがまたね、ゲームに熱狂的な人が多くて、いろんなことを聞かれるんですよ。内容についてはよくわからないんだけど（笑）、内容以外にも、どんなふうに録ったんだとか、いつごろやってたんだとか、いっぱい聞かれました。発売されるまで、『FFⅩ』をやっていることは誰にも言ってなかったので、そのぶん発売後は質問ぜめでしたね。自分自身は、今回の仕事をはじめるまでゲームのことはよくわからず、『FF』というソフト自体も、もちろんよく聞く名前ですから人気のある商品だと知ってはいました。だけど、実際にやってみて、これほどのファンがいて、自分のなかにこういう反響が返って

くるとは思ってなかったですね。
——もともとゲームはなさらないんですか？
長　ええ、まったく。興味がないわけではないんですけれど、僕自身、のめりこむタイプなんですよ。だから、一度はじめたら大変だろうなと思って、あえてゲームには手を出してない部分もあるんです。でもいつかはやりたいと思っていたので、この仕事がいいきっかけだから、「よし、すべてが終わったらやろう」と思ってたんですよ。ところが、発売前日にいただいたソフトを、その日のうちに妹の子に取られちゃって(笑)。どうしても持ってきてくれって言われたんですよ。翌日が終業式だったので、学校が夏休みに入る前に、持っていって友だちに見せたかったんでしょうね。伯父としては、ふだんは何もしてあげられないんで、たまにはそういうのも、ね。お年玉で1万円あげるよりも喜んでもらったんで(笑)、ちょっと鼻が高いという感じもあるんですけど。まあそんなこともあって、まだ遊んではいないんですけれど、いずれやろうとは思ってますよ。

STAFF's COMMENT

●かっこよくて、シブいですよね。スタジオの空気を作るという意味で、本当に存在感のあるかたでした。【鳥山】
●声優のオーディションは、男女一組で掛け合いをやってもらったんですけど、たまたま長さんとリュック役の松本さんが一緒の組だったんです。そのときに読んでもらったセリフが、サルベージ船の甲板のシーンで、松本さんがリュック役、長さんはティーダ役。妙にダンディーなティーダでしたけど、個人的には好きでしたね。あと、キマリ役の長さん、ビラン役の三宅さん、エンケ役の石丸さんは、3人とも背が高かったので、ガガゼト山の収録時にはスタジオがせまく感じました。【渡辺】
●オーディションでは、役者が反応し合ってどんどんテンションが上がっていくという状況を、長さんに見せてもらいましたね。それによって松本さんも、どんどん良くなっていったっていう。「これが、役者同士が触発されるってやつなんだなあ」と感心しました。【野島】
●キマリ役をお願いするまで、不覚にも長さんのことを存じあげてなかったんですけど、収録がはじまったあとで、ふたつのCMに出演されているのに気づいて驚きました。収録後には「役に選ばれたのがうれしかった」とおっしゃってましたけど、逆に「そんなに喜んでもらえたんだ」って、こっちもうれしくなりましたね。【北瀬】

アーロン役は“挑戦”でもありましたね

AURON's VOICE ACTOR

石川 英郎

PROFILE
12月13日生まれ。声優によるグループ「ROST」を結成してCDもリリースしている。青二プロダクション所属。

アーロンとはちがって、ふだんはとても楽しい雰囲気の石川さん。インタビュー中は爆笑の連続で、掲載できないようなアブナイ話まで聞かせていただけた。なお、森田さん、中井さん、諏訪部さんも同席している。

お気に入りはメイチェンとようじんぼう

——石川さんは、『FFⅩ』のプレイのほうは？
石川　はい、やりました。もうとっくに終わりましたし、育てまくりました。アーロンも含めてほとんどのキャラクターが、一発で99999のダメージを出せるんじゃないですかね。で、訓練場でモンスターを集めて、すべてを超えし者が倒せなくて、そこでやめちゃいました。
——かなりやりこんでますね。
石川　でもね、ワッカが『アタックリール』取ってないんです……『ブリッツボール』がダメなんですよ。なぜか絶対に引き分けになる。というか、あまり考えずに、シュートとパスを適当にやってるだけなんですけど(笑)。アクションゲームの要素が入るとダメなんですよ。
——ご自分で最後まで『FFⅩ』をプレイして、いかがでしたか？
石川　楽しかったですよ。自分が出てるとかそういうのは関係なく、単純におもしろいと思いますね。操作していないイベントシーンも楽しめるなって感じで。それだけ内容が濃いってことですよね。自分もそのなかに声を入れたということで、いい作品にめぐり会えたなと思ってます。じつはアーロン役が決まるまで、『FF』ってい う名前自体は知ってましたけど、実際にやったことはなかったんですよ。アーロンが決まってからもう大急ぎでまず『Ⅸ』やって、それから『Ⅷ』をやりました。やっぱり現場のかたと会話するのにも、ちゃんと学んでおいたほうがいいかなと思って。
森田&中井&諏訪部　すばらしー。
石川　うるさいな、キミたち(笑)。
——実際に『FFⅩ』を遊んでみたうえで、気に入ったキャラクターっていましたか？
石川　俺はね、メイチェンってじいちゃんが大好きで(メイチェンのマネで)「スピラについて語ってもよろしいですかな？」「つまらんのぉ」(笑)。あの声、ちょっとやりたかったなあ。あと、召喚獣になる前のようじんぼうも好きでね。(ようじんぼうの祈り子のマネで)ならばこれでどうだ？」「話にならん、出直して参れ」というセリフを、もう何回聞いたか(笑)。値切れるって話をどっかで聞いたんで、ずーっと値切ってたんですけど 毎回「出直して参れ」って言われて。あの声と、メイチェンさんの声が、とくに好きです。
——パーティーには女性キャラクターが3人いますけど、どのキャラクターがお気に入りですか？

石川　そうですねー……俺はやっぱりユウナレスカが好きでした。
森田　3人のなかじゃない(笑)。
石川　いやー、ユウナレスカ、いい味出してましたよね。あんだけエロいビジュアルだと思ったら、第3形態グログロでしたからね(笑)、びっくりしました。それにシビれました。
──その落差に。
石川　落差にね。でも、パーティーメンバーの女性は、3人とも全然ちがう個性じゃないですか。あれが、すごくいいバランスだったと思いますよ。ルールーが上からみんなを冷静に見てて、リュックが"にぎやかし"みたいな立場で。そういうバランスの良さが、すごくよかったなと思いますよ。誰がどうとかって言うんじゃなくてね。

若いアーロンは自然に演じわけられた

──アーロンは、かなりシブい、大人の魅力があるキャラクターですよね。
石川　あんなシブいキャラクターを長期間演じるのは、今回がはじめてだったんですよ。毎週収録があったんですが、全部で9ヵ月ぐらいかかったのかな。単発ではシブいキャラクターもやってたんですけど、あれだけ長い期間、キャラクターとして成立させて作り上げていくというのは、自分にとって挑戦という部分がありましたし、なにより演じてて楽しかったですよ。でもねえ、収録中みんなアーロンのマネしやがるんですよ(笑)。俺のマネ、諏訪部くん(シーモア)のマネをするんですよ、みんな。(シーモアのマネで)「ユウナ殿」とか(笑)。
──森田さんと青木さんには、これまで何度かお話をうかがってますけど、たしかにいつもアーロンのマネをさてましたね。
石川　でも、俺もちょっとくやしいから、ティーダのマネとかしたりね。
森田　どんなんでしたっけ?
石川　(ティーダのマネで)「いくッス!」……全然似てな(笑)。しかも、こんなんマネしたって、文章にしたらからない(笑)。
──そうすると、収録現場ではみなさんがアーロンを茶化していたという感じですか。
石川　そうなんですよ。もうホントにいじめられっ子だたんで。なんとかしてください(笑)。
──アーロンは真面目なセリフばかりですけど、石川さんとしては笑わせるセリフも言いたかったのでは?
石川　あ、だからときどき若くしてみたりね。(かなり若い声で)「『シン』はジェクトだ」とか(笑)、急に若くなってみたり。シブい声ばっかりだとストレスがたまるんで、リハーサルのときとかには、そういう声もやってみたりしましたね。
──ゲーム中には、実際に若いときのアーロンも出てきますね。
石川　最初は、ホントに若い声を作ってたんですよ。若いときのアーロンってことで、年齢すら聞いてなかったんで、メッチャ血気盛んな、俗に言うヒーローみたいな感じの声にしてたんですけど、「すいません石川さん、若すぎます」と言われて。そのときに25歳のころのアー

ロンだって知ったんですけど、いくら10年でもこんなに声は変わらないだろうっていうくらいに若くしてた。結局、実際のアーロンとそんなに変わらず、少しだけ熱くて若いという感じの声に落ち着きましたね。
──若いアーロンと実際のアーロンとの演じわけには、苦労はありませんでしたか?
石川　いや、セリフを読んでたら、そういう演じわけって自然にできますんで。まわりのキャラクターとの関係で演じわけられると言うか。若いアーロンとからむのってジェクトとブラスカですけど、彼らとのコンビネーションを考えると、声が25歳のアーロンになる。本編のほうは、まわりがみんな若いキャラクターですから、自然と35歳のアーロンになる。そういう感じですね。

キャラクターと演者は切り離せない

──それにしても、アーロンは『FFX』のなかでも一番の人気でしたね。
石川　すごい人気ですよね。いやホント、こんなに人気が出るとは思わなかったんですけど。やっぱりシブめのキャラクターが受けたんですかね。
──石川さんのホームページ(→**KEYWORD**)を拝見したんですが、そこの掲示板にも「アーロンがシブくていいですね」っていう書きこみが多かったですよね。
石川　なんかね、『FFX』で新しく俺のファンになってくださったかたって、主婦が多いですね。どうしてなんでしょう。俺はよくわかんないんですけど、マダムキラーなんですかね(笑)?　もちろん単純にうれしいですよ。役に人気がついてくるっていうのは、とてもうれしいですし……。
諏訪部　そうすると、シーモアのファンには変わった性癖の人が多かったりして。言葉ぜめされたいとか(笑)。
石川　あー、ちょっとボーイズラブ好き系が。耳元でささやいてほしいとか……すいません、脱線しました(笑)。
──石川さんは、ティーダやユウナというキャラクター

KEY WORD　ホームページ

石川さんが個人で開設しているホームページ「STONE RIVER KINGDOM」のこと。掲示板には、石川さんご自身が書きこんでいることも多い。
●URL「http://www oh-koku.com」

には、どんな印象を持たれましたか？

石川　もうね、収録が長かったんで、俺のなかではティーダ＝森田くんですし、シーモア＝諏訪部くんですし、ワッカ＝中井くんなんですよ。ね？（中井さんを見る）

中井　……。

石川　なんだ、文句あるかあ（笑）。

中井　いや、「そうだったんだ」って感心して。

石川　やっぱりそうですよ。ティーダという役から、森田くんを切り離して見ることはできない。声の業界でやってると、そういう見かたって絶対身につくんですよ。ふだんから役名で呼び合ったりね。だから、役に対してだけの印象ってないですね。

――そういえば、聞いたところによると、石川さんは収録スタジオでよくいろんなものを食べていらしたとか。

石川　あ、それはまちがいなく心外ですね。ハッキリ言って、収録中ってそんなにお腹いっぱい入れないんですよ、俺。でもスクウェアのかたがねー、おにぎりとかを鬼のようにいっぱい買ってくるんですよ。それもね、いろんな具が4種類ぐらい入ったジャンボおにぎりを石川さん用って言って買ってくる。そう言われると、「じゃあ、あの、いただきます」とか言って食べるしかないじゃないですか。決してそんなに、バクバク食べてたわけじゃないですよ。

――仕方なく食べていた、と。

石川　森田くんが持ってきたアメのなかに沖縄の黒糖っていうのがあって、それはみんなに大ブレイクしてましたけど、俺はそんなに食べてないですし。ここだけの話ですが、お菓子をバクバクしてたのは、まちがいなくリュック（松本さん）です（笑）。まあ若いですからね。

ダークマターで限界突破させました

――そろそろ時間のほうが……。

石川　えー、うそ？　もうちょっとしゃべりましょうよ（笑）。なんでも聞いていいですよ。

――では、お言葉に甘えて（笑）。『FFⅩ』をやりこんだということは、ミニゲームもプレイされましたか？

石川　サボテンダーを探すのとかですか？　やりましたよ。サボテンダー、探しました。メッチャ苦労して全部見つけて、金星の聖印をもらいました。あと、ナギ平原の『チョコボ訓練』。あれね、鳥に当たらなくなる裏技があるってゲーム雑誌に載ってましたけど、それを知らずにやってたら、たまたま自分で発見したんですよ。うわ、これ当たらないよ、ラッキーとか思って。あとはレミアム寺院の『チョコボレース』ね。あれは苦労しました……っていうか、やりすぎだっちゅうの（笑）。1週間ほとんど寝てませんでしたからね。

――じゃあ『落雷避け』も……。

石川　やりましたよ、もうひたすら。「うわー、190回まで行ったのに失敗した！」とか（笑）。200回避けて、聖印も手に入れました

――全員がダメージ限界突破してるってことは、七曜武器とか聖印も全部集めてるわけですね。

石川　いや、『ブリッツボール』やってないんで　だけ限界突破してません……ちがう、ワッカも限界させたんだ。ダークマターで武器を改造して。

中井　どれだけやってるんだ……。

石川　もう100時間ぐらいやったかな。1日3時間くらいはやってましたから。

諏訪部　これは『FFⅩ』合宿やらないと。

石川　全部教えるよ、全部（笑）。

森田　先の展開言いそうだよなぁ。

石川　そうそうそう。「あのなあ、これなあ」とか　昔、推理小説を読んでる人がいたときに、「犯人こ　って言ったら、なぐられた……すみませんねえ　アーロンがこんなヤツで（笑）。

――アーロンのイメージが、少し変わっちゃいますね。

石川　そうでしょう、みんなに言われます（笑）。どっちがホントなんでしょう。

森田　（女性の口調で）「私のアーロンを返して！

石川　それ本当に手紙でもらった（笑）。俺も声優ですから、いろんな役をやりますけど、役と役とのギャ　ついていけない人もいるみたいで。『FFⅩ』から入　あとに、17歳の少年役やってるのを知って、ギャ　にびっくりしたファンの人もいたりして。でも、こっちにしてみたら、してやったりなんですけどね。役の引き出しまだまだあるよ、全部で12個ついてるからね　て感じで……5つ目ぐらいが空っぽだけど（笑）

――それでは、本当に時間なんで（笑）。最後に読者に向けて何かメッセージを。

石川　そうですね、俺みたいに『ブリッツボール』をサボってるとワッカが強くならないんで、ぜひぜひ『ブリッツボール』をやって、ワッカを限界突破させましょう　『アタックリール』は取ったほうがいいですよ……って自分に言ってるんですけどね（笑）。

――なんだか、『ブリッツボール』担当スタッフのコメントみたいですね。

石川　だぁって本当にヘタなんですもん（笑）。

STAFF's COMMENT

●「シブい声なんだけどゆかいな人」という、ギャップの激しいかたですね。現場では、みんなでアーロンのマネをしていたので、それがゲーム中にフィードバックされている部分もあります。あと、とてもお酒好き。僕たちが飲んでるときに連絡すると、仕事しててもかならず飛んでこられました。【鳥山】

●石川さんの本来の声は若いアーロンのほうに近いようですが、それをわざと抑えている声が、アーロンにピッタリでした。じつは、マカラーニャの森でジェクトのスフィアを見たあとのアーロンは、若い声をしてるんですよ。このときは10年前のアーロンにもどっていたわけです。それから、収録が半分ほど終わったころ、石川さんが「最初はどうなることかと思ったが」って感じのことをおっしゃったんで、それを飛空艇でのアーロンのセリフとして使わせてもらいました。でも、何と言っても印象深いのは、はじめて声優さんたちにムービーをお披露目したとき、ルールーが画面に出たとたん、石川さんがアーロンのシブい声で「でかい……」と言って全員大爆笑したことですね。【渡辺】

●石川さんは、アーロンの弟の話とかを考えてるらしいですね。自分の出番をもっと作りたいみたい（笑）。【野島】

松本 まりか

PROFILE
1984年9月12日生まれ。ドラマやCMへ出演しているほか、写真集&ビデオも発売中。イトーカンパニー所属。

リュック役の松本さんは現役の高校生ということで、学校が終わってからのご登場。ご本人も、リュックそのままのニギヤカな雰囲気の持ち主だった。同席された森田さん、石川さん、諏訪部さんと一緒にお話をうかがっている。

このストーリーは感動です!

——3冊目のULTIMANIAということで……。
松本 今度は誰が表紙ですか? ティーダ、ユウナときて、リュックですかね?(笑)
——まだ決まってないんですけど、今日はここで言ったことは実現するらしいですよ。
松本 えっ、そうなんですか!? じゃあリュック!
森田 ティーダだね! ティーダ、ユウナときて、もう1回ティーダだ。
松本 リュック! リュックだね!
石川 人気投票1番のヤツ。あ、アーロンか(笑)。
松本 リュックーっ!! リュックがいいー!
諏訪部 強烈にアピールしてるし。
松本 じゃあ、リュックはちっちゃく丸で囲って横っちょに……。
森田 それはヤバイよ(笑)。
——『FFX』は実際に遊ばれましたか?
松本 はい。
森田 え?
松本 え? やってますよぉ〜。やってるもん!
森田 このあいだ、「あきらめた」って……。
松本 やってるよ。リュック出たよ。あきらめてないよ。
——どのへんまで進みましたか?
松本 えっとですね……リュックが仲間になって、一緒に旅をしていて……あの、でも最後まで見ました(笑)。
——あいだがちょっと飛んでますね。
松本 ちょっと飛んでますけど。でも、最後のいいシーンは見たんですけど、一番見たいのがティーダとユウナの、あるじゃないですか、海のなかでチューするやつ。あれが見たいんですよ!
石川 (小声で)泉、泉!
松本 あ、泉、泉のなかです(笑)。あれが見たくて、いまがんばって進めてるところです。
——じゃあ、ちょっとそのシーンを見てみましょうか?
(聖なる泉でのムービーがはじまる)
松本 あっ、きれい! あー、せつない……。はぁ(ため息)……。この歌(「素敵だね」)を聴くと、すごく泣きそうになるんですよ。せつないですよ、ホント。ゲームの最後でこの歌が流れたとき、わあーって泣きそうになって……感動です。このストーリーは感動です!
(ムービー終了)
松本 あー良かった(ため息)。このムービーは、すばらしいですよね。このシーンまでは絶対に行きます。
諏訪部 "までは"(笑)?
松本 いや、ここまで行ってムービーを見て、「よしっがんばろう」って思って、また進めるんです。
——ご自分が出演したゲームを遊んでみて、どうですか?
松本 リュックがしゃべってることに、すごいびっくりしました(笑)。リュックって自分の分身みたいな感じなんですよ。だから、リュックがしゃべってると、なんだか親のような気持ちになって。なんて言うのかな……「リュックがんばって」って感じですね。
——ゲームをやってて好きになったキャラクターっていましたか?
松本 リュックぅ〜(笑)。
石川 みんな、自分の役以外を言ってるんだけど?
松本 じゃあ、リュックは置いといて。そうだなあ……好きなキャラクター……えーっと……えーっ、どうしよう……そうだなぁ……。
石川 (小声で)アーロンって言っとけ、アーロンって。
松本 ……アーロンさん。
石川 素直な子だ(笑)。
松本 優しくって、ダンディで。(アーロンのマネで)「目を開けろ」とか「顔を上げろ」って言うんですよね。「これはお前の物語だ」とか。あと、異界に行くシーンでは、リュックとアーロンさんは入口に残るんですよね。アーロンさんは死人だから異界に行けなくて。そこで、まとわりついてくる幻光虫を、こうやって(踏みつけるジェスチャー)やってるところで、すごくせつなくなりました。なんだか、かわいそうって(笑)。あとはね、シーモアさんが……最初いい人みたいな感じで出

てきたのに、だんだん悪くなって、ユウナを取っちゃったりしましたよね。(諏訪部さんに向かって)ユウナはティーダのものですよ！
諏訪部　すんません、出過ぎたマネを(笑)。

リュックと一緒に成長してる感じ

――もともとゲームは遊んでましたか？
松本　こんな難しいゲームはやったことないです。もっと単純な、レースゲームとかは遊んだことがありますけど。でも、『FF』はよく知ってたんですよ。お兄ちゃんが『FF』好きで、やってるのをいつもうしろから見てたんです。『VII』が出たときは、すごいきれいな画像だな、最近はすごいんだなーって思いながら見てました(笑)。だから、『X』で声優をやると決まったときには、「うわお、どうしよう、すごいのに出ちゃうんだ」って驚いちゃいましたね。
――実際にゲームが発売されて、まわりから反響があったんじゃないですか？
松本　学校とか仕事場とかで、『FFX』をやってる人が遠まわしに恐る恐る聞いてくるんですよ。「声優とかって、やってるの？」「『FF』とかって、やった？」「もしかして、出てる？」って(笑)。出てるよって答えたら、「すっごーい！」って感激されちゃいました。
――お兄さんの感想はどうでしたか？
松本　うーん、お兄ちゃんはシャイなんで、あんまりいいこと言ってくれないんですよ(笑)。恥ずかしがって、あんまり感想は言わないですよ。
――でも、もう『X』は遊んでるんですよね。
松本　クリアしてましたよ。じつは、すごいケンカになったんですよ、最初にどっちがやるかで(笑)。ソフトの発売日付近に、秋葉原へPS2を買いに行って。
石川　え、自分で？
松本　うん。で、お店の前にテレビが並んでて、『X』のオープニングが流れてたんですけど、その前で写真を撮ったんですよ。リュックが出てきた瞬間に撮ってもらおうとしたんですけど、タイミングが一瞬遅くて、うまく撮れなかった(笑)。そのあとにPS2を買って帰ってきて、さっさくやろうと思ったら、お兄ちゃんとケンカになっちゃって。結局、私が先にやったんですけど、なかなか進めなくて、一気に追い越されちゃいました(笑)。攻略本を買ってがんばってたんですけどね。
――声優の仕事は、今回がはじめてだったんですよね？
松本　はい。声だけで感情を表現するのはすごく難しかったんですけど、とにかくリュックのことが大好きになれたんで、気持ちよく演じることができました。私とリュックって似てるところが多くて、わりと素の自分のままでリュックになれたし。リュックって15歳なんですけど、『X』を録ってたときは私も15歳だったんです。身長も同じぐらいだし、エクボもあって、雷が嫌いってことで、メチャメチャ似てるんですよ。で、この前、2年後のお話(インターナショナル版同梱のDVDに収録されている「永遠のナギ節」)を録ったんです。2年後だから、リュックは17歳で、私もいま17歳なんですよ。なんだかリュックと一緒に成長してるって感じがしますね。
――同い歳から見て、リュックってどんな子ですか？

松本　なんだか太陽みたい。明るいですよね。いつて[illegible]すごく元気なところとか、みんなをなごませてあげる[illegible]ころとか、あこがれる部分がいっぱいあって。だから私もリュックみたいになりたいって思ってます。とく[illegible]私とちがって、リュックはあんまり落ちこまないんですよね。そこがえらい。
――リュックと言えば、アルベド語でセリフをしゃべるのが大変だったんじゃないですか？
松本　大変でしたけど、でも楽しんでやれました[illegible]声優さんたちのなかでも、アルベド語をしゃべれる人ってあんまりいないんですよ(笑)。だから、ちょっと得意な気分ですね。収録中にアルベド語の達人って言われたり[illegible]て、ちょっとうれしかったり。
――あれは、台本にアルベド語のとおりに文字が書いてあるんですか？
松本　そうです。その横に、もとの日本語がカッコで書いてあって、そのイントネーションに合わせてセリフを言うんですよ。たとえば、「待って(尻下がり)」だった[illegible]「ヤッセ(尻下がり)」って、イントネーションは同じなんです。最初は難しかったんですけど、だんだん慣れてきて、長い文章でも言えるようになりましたね。
――リュックがユウナのことを「ユウナん」って呼ぶのもアルベドなまりだからなんですよね。
松本　そうなんですよ。でも、友だちに「ユウナんって呼んでるんだよ」って言ったら、「えっ、そうなんだ。ふつうにユウナって呼んでると思ってた」とか言われて。あんまり気づかれてなかったみたい……字幕でも「ユウナん」って出れば良かったんですけどね。

リュックは行けなかった「お弁当事件」

――収録のときに15歳だったということは、高校1年生ですよね。学校の勉強との両立はできました？
松本　テスト前はツラかったですね。寝不足だと声が出ないから、ちゃんと寝ないといけないし、勉強もしないといけないし。年号とか覚えたりしながら台本を読んでましたよ。だけど、勉強するよりも台本を読むほうがやっぱり楽しいんですよね。だから、どうしても台本のほうに目が行きがちになっちゃって、ちょっと勉強がおろそかになったこともあったり……。でも、『FFX』があったからこそ勉強をがんばれた部分もあるんで、そういう意味では、両立はできてたと思います。
――スタジオまで勉強道具を持っていったりとか。

松本　宿題とかを持っていってましたよ。でも、あんまりやらなかった。なんかね、持っていくことによって、やった気分になれるんですよ、一応安心っていう(笑)。宿題をやってても、みんなとしゃべってるほうが楽しいから、耳はそっちを聞いてたりとか(笑)。

──そう言えば、収録の休憩時間にみなさんでお弁当を持って公園へ食べに行ったとき、松本さんはいなかったそうですね。

松本　そうなんですよ！　私すっごく行きたかったのに。

石川　あれね、言い出しっぺは僕なの。

松本　あーっ……アーロンさん、いい人だと思ってたのに(石川さんをにらむ)。

石川　(笑)だって学校行ってたときじゃん。

松本　私、ピクニックとか、そういうの大好きなんです。だから、みんなで公園に行ったって聞いて、すごいショックで……悲しかったですね。

──でも森田さんが、『X』の出演者で温泉に行きたいって、ずっと言ってらっしゃいますから……。

松本　あー、いいですね、みんなで一緒に行きたいですね！　豪華客船で世界一周とか、それが無理だったら東京湾一周(笑)。ホントにね、みなさん優しくて、すごく仲が良いんですよ。最初は緊張してて、あんまりしゃべれなかったんですけど、だんだん仲良くなってきたら、収録に行くのが楽しくなっちゃって。お芝居していると き以外も楽しかったから、このすばらしい物語ができたと思うんですよ。

──でも、お弁当には……。

松本　お弁当にはー(怒)。

石川　そこ、ひっくり返さない(笑)！　そりゃあ、リュックがいたら一緒に行きたかったよ。

諏訪部　あとで森田くんと青木さんが作ったアルバムをみんなで見てたら、そのときの写真もあったよね。

松本　えっ、公園でも写真撮ったんですか？(鋭い目で石川さんをにらむ)

石川　あっはっはっは……それは俺のせいか？(笑)

──お弁当の恨みは恐いですね(笑)。最後に、『X』を遊んでいるかたへメッセージをお願いします。

松本　みんながしゃべってるのを飛ばさないで聞いてほしいですね。ボタンをピッって押すと、セリフが飛んじゃうじゃないですか。それはしないで、ちゃんとストーリーを噛みしめながら『FFX』を遊んでください。

スタイリスト：ヒロセ・ナオコ

STAFF's COMMENT

●リュックの「ニギヤカ担当」っていうのは、声が松本さんだからこそのセリフなんです。松本さんも声優陣のなかで一番若くて、場をなごませるかたでしたから。【鳥山】
●はじめての収録の日には雷が激しく鳴っていて、松本さんは雷の音がするたびに怖がっていました。その初日の恐怖が、雷平原でのリュックの熱演につながったのかもしれませんね。【渡辺】
●オーディションのとき、控え室にいる松本さんの姿がチラッと見えたら、鳥山がソワソワしだして「かわいい」とか言ってました(笑)。オーディションでは時間が短くてわからなかったんですが、テレビで演技を見たらすばらしかったんで、これはいける！と思いましたね。僕は最初、松本さんをユウナに推してたんですが、もともとリュックのイメージがハスキーボイス系で、松本さんの声がそれにピッタリだったので、最終的にはリュックに落ち着きました。そういえば、野島さんが収録スタジオから帰ってきたときに「今日は松本さんが高校の制服着てたよ」とかうれしそうに報告してきたことがありましたね。収録現場のスタッフは、ビサイド・オーラカみたいに「制服だ！　制服だ！」と喜んでいたそうです(笑)。【北瀬】

じつはシーモアは愛情深い人物だと思いますよ

SEYMOUR's VOICE ACTOR

諏訪部 順一

PROFILE

3月29日生まれ。おもに、テレビ番組などのナレーターやラジオのDJとして活躍中。俳協所属。

シーモアを演じた諏訪部さんには、演じた感想だけでなく、シーモア役から見たユウナやティーダに対する思いなども語っていただいた。ゲーム中でライバルを演じた森田さんにも、お話に加わってもらっている。

……………………

野望を隠して"いい人"を演じました

──ご自分で『FFX』をプレイされて、いかがですか？

諏訪部　基本的にシーモアが出ていないシーンの収録には立ち会っていないので、ストーリー的に知らない部分が多いんですよ。自分が演じたシーンでも、録っているときには映像がない状態だったので、実際にゲームを遊んでみると新たな発見や新鮮な驚きがあって。「あ、このシーンはこうなってたのか」という感じですね。ある意味、ふつうのプレイヤーよりも楽しく遊べているのかもしれない(笑)。

──もうシーモアとは戦いました？

諏訪部　ええ、3回ほど戦ってますけど、いやーかなり

憎たらしいですねえ(笑)。最初のときや終異体とかでは、ものの見事に全滅させられまして。倒したときは、まあうれしいんですけど、ちょっと悲しいっていう……自分自身に「消え去れ」と言われる、なんとも複雑な心境で。憎たらしいんだけど愛らしいみたいな、そういう相反する感情が自分のなかに生まれて、不思議な快感に目覚めてしまったなという感じですね(笑)。

——そうすると、最終異体と戦うときには……。

諏訪部　どうなっちゃうんだろう。というか、このままの状態で進んでいくと、クリアできないのではないかと思ってまして。あんまり先のことを考えないで、たいしてアイテムも取らず、『とんずら』を多用してザナルカンド遺跡まできたんですが、果たして最後まで行けるのだろうかという不安があるんですけれど。

——キャラクターがあんまり育ってない?

諏訪部　そうですね。取っていないキースフィアが結構あって、そのためにスフィア盤で行けないところがあるんですよ。大丈夫なのかー?っていう状況で。ちょっと不安ですが、とりあえず行けるところまで行って、もう1回最初から……インターナショナル版で最初からやろうかなと思ってます。

——インターナショナル版のシーモアの声は、お聞きになりましたか?

諏訪部　ええ。僕よりさわやかですね(笑)。とくに本性を見せる前は、すごくさわやかな好青年で。こんなシーモアもいいなーと思いつつ、でも俺のもいいかなってほんのり思いつつ(笑)。

——最初に登場したときは、シーモアが悪者になるとはわからないですけど、声を聞いてると、なんだか裏がありそうだなと感じますよね。

諏訪部　友だちや知り合いには、見るからに悪者じゃんって言ってた人もいれば、悪い人だなんて全然わからなかったって言う人もいましたね。そういった意味で、いろんなリアクションがあっておもしろかったですよ。シーモアを演じながら思ってたのは、野望を抱いてるキャラクターだっていうのを、結構最初のうちに聞いていたので、それをどう隠して"いい人"の芝居をするか、ということでした。芝居のなかでさらに芝居、みたいな感じを頭のなかに置きながら演じてました。なので、本性を表す前の段階で「なんか微妙な雰囲気だな」って感じていただければ、それはそれで成功なのかなと。まあ、最初に登場したころは、老師という偉い人でもあるので、ひょうひょうとした感じ……浮世離れした感じみたいなものがあってもいいのかな、とも思ってましたが。

——偉いのに、お茶目なこと言ってみたりとか。

諏訪部　責任ある立場なのに、結構無責任なことを言ったりするんで。そういったところは、お茶目で、すごくかわいいやつ(笑)。

「裸ネクタイ」と言われても……

——シーモアがはっきりと悪役に転じるのはマカラーニャ寺院からだと思いますが、それ以降に出番がなくなるんじゃないかという心配はありませんでしたか?

諏訪部　収録の途中で、もしかするとシーモアは最終的なボスではないのかもなー、なんて思っていたので、どこで死んでしまうのかドキドキしてました(笑)。マカラーニャ寺院ですか、一度倒されてしまうようなシーンを収録したときに、「あれ、もしかしてシーモアってここで終わりなの?　サヨナラなのかな?」と、非常に寂しく思っていたんですよ。けれども、つぎからつぎへと出てきて……かなりしつこいキャラクターだった(笑)。いつ消えるかという不安はあったんですけども、長々と生き延びることができたんで、その点はホント良かったなと。自分だけ早々とクランクアップ(収録終了)しちゃうのかと思ってたら、そうではなかったんで、演じてる側からすると非常にうれしかったですね。

——諏訪部さんにとって、シーモアというのはどんな存在ですか?

諏訪部　自分のなかで思ってることをパッと表には出さず、腹のなかで野望を抱いていたり、いろいろ考えて行動してるという意味では、わりと自分にも近い部分があるような気もします。比較的シンパシーを感じるというか、もうひとりの自分というか……とにかく、親近感のある存在でしたね(笑)。

——聞いたところによると、収録中にシーモアは「モアシー」と呼ばれていたとか。

諏訪部　「モアシー」とか、「裸ネクタイ」とか言われてましたね(笑)。出演者のみなさんから、シーモアのイメージを壊すようなあだ名をつけられまして。裸ネクタイって言われても……ねぇ。まあ、そうやって親しんでいただければいいのかなと納得してましたけど。実際にプレイした人からも、やらしいとか、うざいとか、そういうことを聞くんですけど、逆にこのキャラクターはそう思っていただければOKなのかな、って感じですね。

——諏訪部さんは、シーモア以外にもいくつかのキャラクターをやってらっしゃいますよね。たとえばシバーフ使い。シーモアとは全然ちがうタイプですが……。

諏訪部　そうですね。でも、あの役はたしか……現場で急に「誰かいませんか」的に決まったような気がする(笑)。一番遠いイメージにいる人にやってもらおうってことで、「じゃあ僕がやりまーす」ぐらいのノリだった気がしますね。でも思いのほか好評で、シーモアよりむしろシバーフ使いのほうが本役なのでは、くらいの勢いもあったり(笑)。ほかにも、オープニングのザナルカンドで流れてるDJもやらせていただいたりして。あれは、僕がふだんやってる仕事の声にわりと近いので、あそこのシーンで僕が『FFX』に出てるって気づいたかたが結構いらっしゃって。でも、「出番あれだけ?」とか言われて。「いや、ちゃんとした役をやってて、あれはオマケなんだけどな」みたいな。

——そこからシーモアが出てくるまでは、かなり間がありますからね。

諏訪部　シーモアがなかなか出てこない

んで、自分でプレイしてても、「まだ出てこないのか、どこで出てくるんだろ、もしかしてキャラクター自体がカットされた？」とか思ったり(笑)。それ以外にもいくつか演じたんですが、どれもおもしろかったですね。

ユウナやティーダに対する本心

――シーモアを演じた諏訪部さんご自身は、ユウナに対してどんな思いを持っていますか？

諏訪部　ユウナはですね、マジでちょっとホレちゃいましたね(笑)。シーモアのセリフを作ってらっしゃるシナリオプランナーの渡辺さんとも、事後報告的にお話をしたんですよ。僕の考えでは、じつはシーモアは本当にユウナのことを好きなんだけど、野望のためにはユウナを利用しないといけないという微妙な葛藤みたいなものがあって――というようなことを渡辺さんに話したら、「じつは自分もそんな感じで思ってた」って言われて、あ、やっぱりって。シーモアの野望の根元には、お母さんへの愛情とか、愛深きゆえの裏返しみたいなものがあるから、じつはすごく愛情深いキャラクターなのではないかな、とも思いますね。

――純粋にユウナを好きな気持ちもあった、と。

諏訪部　そう。だから、プレイしているとき、結婚式のキスのあとでユウナに口をぬぐわれて、かなりショックを受けました。ガビーン、花嫁取られちゃったって(笑)。台本を読んでるから、そうなるとわかっていつつも、非常に寂しい気持ちでいっぱいになりましたよ。胸が詰まるような、甘ずっぱいような、せつない思いで。

――プレイヤーとしてではなく、シーモアとして。

諏訪部　あそこのシーンはどうしてもシーモア的な視点で見てしまうんで、「ああー、シーモアせつねぇー」っていう思いがいっぱいでしたね。「ティーダむかつく」っていう。劇中に、ティーダからけなされるシーンが多いんですよ。ティーダとキマリがやたらシーモアを嫌ってるというか。そんなに言わなくても……もうちょっと優しくしてよ(笑)。みんなで公園にお弁当食べに行った日も、収録スタジオにいなかったですからね、僕。仲間はずれですよ……しょせんシーモアは仲間じゃないですし。1回しか一緒に戦わないですから。ま、現場でも微妙に心の壁を感じつつ(笑)。

森田　うっそだよー。

諏訪部　みんなにしゃべりかたをマネされながら、「モアシー、モアシー」とか言われながらやってましたから ね。いじられてるうちが華かな、とも思ってましたが。

森田　いや、僕はシーモアさん好きでしたよ。

諏訪部　また取ってつけたような(笑)。ティーダは嫌ってるよね、少なくとも。

森田　いや、ティーダからは共感するものがあるんです よ。シーモアって。ユウナを取るっていうことに関して

はむかつくんですけど、そのむかつく感情は、リアルな男としての気持ちなんですよ。

諏訪部　ライバル心というか、ジェラシー？

森田　そう。だから、すごく人間的な……シーモアは人間のカッコしてないんですけど。

諏訪部　ひどい。そりゃちょっと前髪がハデだけど(笑)。

森田　ティーダからすると、言葉にはしないんですけど、シーモアって人間くさくて、すごく好きなんじゃないかな、と。愛情の裏返しじゃないんですけど。

諏訪部　それは結構意外な話だね。はじめて知った。

森田　だから、ティーダは本気でシーモアを恨んではいないと思うんですよ。

諏訪部　なるほど。でも、シーモアはティーダが嫌いだけどね(笑)。目ざわりな小僧だな、くらいにしか思ってないし。

森田　じゃあ僕も嫌い(笑)。

諏訪部　最初は、なんかゴチャゴチャ言ってくる小僧だなって、歯牙にもかけずにいたんだけど、思いのほかがんばるから、ますます目ざわり、みたいな。そんなような気がしますね、ティーダに関しては。

森田　そっかあ……そのへんのこと話すために、今度バイク(→**KEYWORD**)で。

諏訪部　ねえ。ツーリング行こうよ。

――プレイヤーのみなさんには、シーモアとどういうふうに戦ってもらいたいですか？

諏訪部　やりこんでいるかたは、それこそ一撃で倒してしまうんでしょうけど、あっさり倒さずに、あのあざけり笑いを丹念に堪能していただければと思いますね。

KEY WORD　バイク

諏訪部さんと森田さんは [illegible]、バイク好き。今回のインタビューの合間には、「FFX」の出演者やスタッフで結成された「ツーリングチーム・ザナルカンド・エイフス」のマークが入ったヘルメットやジャケットを作ろうと、ふたりで相談していた。

●収録の初期に、諏訪部さんから「このシーモアって悪いヤツなんですか？」って聞かれたんです。「もう悪いヤツですよ」「じゃ、つけいる感じでやっちゃっていいんですね」「それでお願いします！」って感じで、シーモアの方向性が決まりました。シバーフ使いも、かなりノリノリで演じてくださったようです。役者さんにとって、シバーフ使いのような"遊べる"役は楽しいらしく、ルッツ役の石野さんもやりたいとおっしゃってましたね。【渡辺】

●収録現場では役に合わせてクールでしたね。シーモアは、男が聞いても「この声ならユウナをトリコにできる」と納得できるくらいにセクシーな声っていうのがコンセプトでした。それをもとに選んだのが諏訪部さんです。声の幅が広いので、いろんな役をやってもらいました。【鳥山】

●森田さんが「あの声じゃ(ユウナがシーモアからの求婚をすぐに断らなかったのも)しかたないよな」って言ってたのが印象的でした。【野島】

配役リスト

『FFⅩ』には、メインキャラクターを演じた8人を含めて、総勢で30人以上の声優さんが出演している。ここでは、ひとことしかセリフがないような人物までを網羅した、詳細な配役リストをご覧いただこう。なお、リストにない役は、81プロデュースという声優事務所に所属する新人のかたがたが演じているほか、ガヤ(群衆の声や悲鳴など)の声は、収録時にスタジオにいた出演者やスタッフ全員で担当している。

略号の意味

●配役・その他のキャラクター
【 】…「エキストラ・オブ・FFⅩ(→P.118)」での表記と対応したキャラクターの名前

●おもな出演作
- TVA…テレビアニメ
- TV…アニメ以外のテレビ番組
- OVA…オリジナルビデオアニメ
- CM…テレビCM
- GAM…ゲーム
- RD…ラジオ番組
- CD…ドラマCD
- MOV…映画
- DVD…DVDビデオ
- STG…舞台

配役 メインキャラクター&グローバルアクター	配役 その他のキャラクター	声優	おもな出演作	所属
ティーダ	—	森田成一(もりたまさかず)	GAM「ファイナルファンタジーⅧ」セル(モーション)、MOV「長崎ぶらぶら節」 STG「サーカスの唄」坂井和夫	※1
ユウナ	●キノコ岩街道:シーモアの訓辞に「はっ!」と答礼する討伐隊員	青木麻由子(あおきまゆこ)	TVA「アクエリアンエイジ」山王依子 GAM「ファイナルファンタジーⅧ」リノア(モーション) TV「あぐり」かよ	※1
ワッカ	●海の遺跡~サルベージ船:アルベド族 ●ルカ:ブラッパ(「ロフヨル ヌウア」と言う) ●キノコ岩街道:シーモアの訓辞に「はっ!」と答礼する討伐隊員	中井和哉(なかいかずや)	TVA「ワンピース」ロロノア・ゾロ GAM「エアガイツ」ナジーム TV「スーパーJチャンネル」ナレーション	※2
ルールー 謎の少年	●ビサイド村:「召喚士様に近づくでない!」と怒る老婆【老婆A】 ●ミヘン街道:ヒクリ ●キノコ岩街道:シーモアの訓辞に「はっ!」と答礼する討伐隊員 ●ジョゼ寺院:寝ているユウナのそばで事情を説明する僧官【僧官(女性)B】	夏樹リオ(なつきりお)	TVA「バトルアスリーテス大運動会」神崎あかり、「∀ガンダム」メリーベル、「デジモンアドベンチャー02」井ノ上 京	※3
キマリ	—	長 克巳(ちょうかつみ)	TVA「旋風の用心棒」「サラリーマン金太郎」 CM「遠近両用コンタクト2ウィークアキュビュー」 MOV「まあだだよ」	※4
アーロン	●海の遺跡~サルベージ船:アルベド族 ●連絡船リキ号:「おう あのブラスカ様のご息女だ」「無事にキーリカまでお送りするぞ」「『シーーーーン!』」「キーリカにはオレたちの家族が! 召喚士様 お許しを!」と言う船員【船員(男性)B】 ●ルカ:ベリック(「ショウカンシ ラヤガ」と言う) ●ミヘン街道:シェリンダと口論する討伐隊員 ●キノコ岩街道:シーモアの訓辞に「はっ!」と答礼する討伐隊員 ●アルベドのホーム:ケヤック	石川英郎(いしかわひでお)	TVA「ワンピース」フルボディ OVA「卒業M」加藤勇祐 GAM「テイルズ オブ エターニア」ノーム	※2
リュック	—	松本まりか(まつもと)	TV「六番目の小夜子」、「葵・徳川三代」、「株式会社o-daiba com」 CM「ミニストップ」イメージキャラクター	※5
シーモア	●ザナルカンド:DJ ●ビサイド村&ルカ:ジャッシュ ●ビサイド村、ティーダの夢で「うんすでに関係者で手分けして探している」と言う男性 ●ジョゼ寺院:試練の間の入口で準備はいいか聞いてくる僧官【僧官(男性)D】 ●幻光河:シパーフ使い【ハイペロ族A】 ●アルベドのホーム:「ヒアシ リハンヘモ!」という館内放送 ●飛空艇:アルベドのホーム脱出時に「ミチオヨニマ ゲンミン!」と報告するアルベド族	諏訪部順一(すわべじゅんいち)	TVA「GTO」勅使河原... TVA「GTO」藤吉コージ、「X」桃生封真、DVD「GameWave DVD」ナレーション、TV「ウルトラカウントダウン」ナレーション RD「SOUND EDIT」DJ	※3
ジェクト	—	天田益男(あまだますお)	TVA「トライガン」モネヴ・ザ・ゲイル、「アークザラッド」ダイン GAM「ぼくのなつやすみ2」 MOV「ミナミの帝王」	※4
ブラスカ メイチェン	●ビサイド村&ルカ:ボッツ ●連絡船リキ号:「すごい血筋の召喚士様らしいな」「ブラスカ様の娘か やってくれるかもしれんな」「『シン』はキーリカに向かっている! あいつの注意を引きつけたい!」と言う船員【船員(男性)C】 ●ミヘン街道:検問所でミヘン・セッションの説明をする隊員【討伐隊員(男性)N】 ●キノコ岩街道:「シーモア=グアド老師 ご来臨!」と叫ぶ隊員【討伐隊員(男性)A】 ●キノコ岩街道:司令部で準備はいいか聞いてくる隊員【討伐隊員(男性)P】 ●マカラーニャ寺院:リュックが寺院に入るのを止めようとする僧官【僧官(男性)A】	鈴木琢磨(すずきたくま)	TVA「爆走兄弟レッツ&ゴー!!MAX」大前田俊夫、「デジモンアドベンチャー」ピーダモン、「ののちゃん」鈴木くん、GAM「サンバギータ」佐藤ヒカル	※6
シド ケルク	●ルカ:カフェでキマリたちがもめたときに「試合が始まるぞ! モメるなら外でやれ外で!」と言う男 ●浄罪の水路:「さて 次はおまえか?」と言ってティーダを突き落とす僧兵	坂口候一(さかぐちこういち)	TVA「ポケットモンスター」アーボック、「クラッシャー刃牙」ジャックハンマー、「探偵少年カゲマン」オッチョ TV「百獣戦隊ガオレンジャー」ヤバイバ声	※6
マイカ	●ビサイド村:寺院で大召喚士の話をする&ワッカを呼びにくる&試練の間へ行くティーダを止める僧官【僧官(男性)A】	岩崎ひろし(いわさき)	TVA「アークザラッド」カルアーノ、TV「葵・徳川三代」酒井忠世、「おらが春」 MOV「釣りバカ日誌9」	※4

配役		声優	おもな出演作	所属
インキャラクター&グローバルアクター	その他のキャラクター			
キノック 23代目オオアカ屋	●ルカ:解説者(ブリッツボールの実況放送)	宇垣秀成(うがきひでなり)	TVA「機動武闘伝Gガンダム」アルゴ・カルスキー、「サクラ大戦」舟木、「のりものスタジオ」、GAM「SDガンダムGジェネレーションF」カルン・ルーファス	※6
ジスカル	●エボン=ドーム:ユウナレスカのもとへ導く死人の高僧	佐藤正治(さとうまさはる)	TVA「キン肉マン」バッファローマン、「ポケットモンスター」タマランゼ会長、GAM「スーパーロボット大戦α」マッシュ	※2
ユウナレスカ	—	小柳洋子(こやなぎようこ)	TV「甦る金狼」、「女優」、STG「ブンナよ、木からおりてこい」、「赤シャツ」マドンナ	※4
ルッツ トワメル	●海の遺跡～サルベージ船:アルベド族 ●ビサイド村&ボルト=キーリカ&キーリカ寺院&ルカ:ダット ●ビサイド村:夜、「ユウナ様 いかんぞ」「掟破りめ!」と言う老人【老人A】 ●ルカ:シーモアを見る群衆	石野竜三(いしのりゅうぞう)	TVA「新機動戦記ガンダムW」張五飛、「はいぱーぽりす」トミィ藤岡、GAM「エアガイツ」佐助	※6
ガッタ	●ビサイド村&キーリカ寺院&ルカ:レッティ ●キーリカ寺院&連絡船ウイノ号:グラーブ ●ルカ:シーモアを見る群衆 ●ミヘン街道:検問所でカンパを募る隊員【討伐隊員(男性)M】 ●マカラーニャ寺院:試練の間の入口でキマリに突き飛ばされた僧官【僧官(男性)B】	神谷浩史(かみやひろし)	TVA「超GALS!寿蘭」乙幡 麗、CD「ドラマCDときめきメモリアル2」渡瀬公一、TV「EZ!TV」ナレーション	※2
ドナ	●ボルト=キーリカ:ユウナに「もう 身内が魔物になるのは覚悟しておりました……」と言う女性 ●ミヘン街道:ヒクリの母	葛城七穂(かつらぎななほ)	TVA「おジャ魔女どれみ」関先生、TV「ER緊急救命室」アビー・ロックハート、「発掘!あるある大事典」アル子	※6
バルテロ ズーク エンケ	—	石丸 純(いしまるしゅん)	DVD「機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編・特別編」タムラ、TV「シチリアの輪舌劇」、「ニュースプラス1」ナレーション	※3
ルチル	●ミヘン街道:旅行公司外で「だ だれか助けて! チョ チョコボが～!」と叫ぶ女性 ●マカラーニャ寺院:ユウナの荷物からジスカルのスフィアを発見する僧官【僧官(女性)A】	大原さやか(おおはら)	TVA「VANDREAD」エズラ・ヴィエーユ、OVA「キカイダー01 THE ANIMATION」リエ子、TV「エブナイSATURDAY」ナレーション、RD「NOW HITS STREET」パーソナリティ	※3
エルマ	●ビサイド村:夜、「ユウナさま もっとお話ししようよ～」「いけないんです～!」と言う少女【少女A】	桃森すもも(ももり)	TVA「七人のナナ」ナナっぺ、「闇の末裔」、「モアモア」	※7
クラスコ ワンツ アニキ	●ビサイド村&ルカ:キッパ ●グレート=ブリッジ:マイカへ会いにきたユウナに向けて銃を向ける僧兵	山口隆行(やまぐちたかゆき)	TVA「彼氏彼女の事情」剣道部主将、「デュアル!ぱられルンルン物語」四賀一樹、「のりものスタジオ」信号3兄弟・青、「HAND MAID メイ」早乙女和也	※6
シェリンダ ティーダの母	●連絡船リキ号&ウイノ号:チョコボ飼育係【リキ号:船員(女性)B、ウイノ号:船員(女性)A】 ●ルカ:シーモアを見る群衆 ●ミヘン街道:チョコボ屋【チョコボ屋A～C】(チョコボイーターに勝つと、「あ ありがとうございました 助かりました」「どうもでーす 今回は無料で～す」と言う) ●エボン=ドーム:ヨンクンのガード(「スピラを救うためならば わたしの命など喜んで捧げましょう」と言う)	長沢美樹(ながさわみき)	TVA「新世紀エヴァンゲリオン」伊吹マヤ、「それいけ!アンパンマン」クリームパンダ、「キャプテン翼」大川 学、GAM「悠久幻想曲」パティ・ソール、「エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～」エリー	※8
リン	●キーリカ寺院&連絡船ウイノ号:ビクスン ●ルカ:アナウンサー(ブリッツボールの実況放送) ●ミヘン街道:検問所を通ろうとしたドナを止める隊員【討伐隊員(男性)L】	咲野俊介(さくやしゅんすけ)	TVA「ゾイド新世紀/ZERO」ストラ、OVA「銀河英雄伝説」アルフレット・グリルパルツァー、GAM「鬼武者2」雑賀孫市、TV「重装ヒーファイター」ブラックビート(声)	※4
イサール	●ナギ平原:ユウナを捕らえにきたグアド族	陶山章央(すやまあきお)	TVA「ちびまる子ちゃん」山根くん、「マクロス7」フィジカ、GAM「サクラ大戦」大神一郎	※7
マローダ	●ナギ平原:ユウナを捕らえにきたグアド族	中井将貴(なかいまさたか)	TVA「るろうに剣心」猿次郎、「電脳冒険記ウェブダイバー」ジャン・J・ジャカール、GAM「ポポロクロイス物語」	※7
パッセ	●雷平原:ミフューレ(はじめて旅行公司に入ったときに「あっ 召喚士様ですね どうぞ あちらを使ってください」と言う)	くまいもとこ	TVA「YAT安心!宇宙旅行」星渡ゴロー、「爆転シュート ベイブレード」木ノ宮タカオ、GAM「サイキックフォース2012」パティ、「ときめきメモリアル2」赤井ほむら	※6
ピラン	—	三宅健太(みやけけんた)	TVA「ポケットモンスター」リングマ、「探偵少年カゲマン」怪盗テ・アール、CD「天使禁猟区 星幽界編」閻羅王2、TV「ジャパンウォーカー」ナレーション	※6
ベルゲミーネ シーモアの母	—	藤井佳代子(ふじいかよこ)	TVA「機動戦士Zガンダム」ロザミア・バダム、「魔神英雄伝ワタル」聖龍妃、「ロミオの青い空」シェシカ	※4
ティーダ(幼年期)	—	中村勇斗(なかむらはやと)	TV「トリック」純平、「ガッコの先生」村田友也、「おはスタ」	※9

※1……NHKプロモーション
※2……青二プロダクション(http://www.aoni.co.jp/)
※3……俳協(http://www.haikyo.or.jp/)
※4……青年座(http://www.seinenza.com/)
※5……イトーカンパニー(http://www.me-gumi.com/ITOH-CO/)
※6……81プロデュース
※7……シグマ・セブン(http://www.sigma7.co.jp/)
※8……アトミックモンキー
※9……ムーン・ザ・チャイルド(http://www.me-gumi.com/MOON_THE_CHILD/)
※このページの情報は2002年1月31日現在のものです。

FINAL FANTASY X

GOODS CATALOG

GOODS CATALOG

お菓子のおまけフィギュアから、キャラクターの装飾品を再現したものまで「FFX」の関連商品は盛りだくさん。今では入手困難なレアグッズも!!

※価格はすべて2002年1月時点での税別表記になりま

ぬいぐるみ&定番アイテム

発売元:スクウェア・エニックス

グッズといえば、ポスターやカレンダーなどの定番アイテムは欠かせない。タオルや抱き枕といった実用品があるのもうれしいところ。ぬいぐるみはルールーのコスプレにも活用可能だ。

サボテンダーボディピロー【5,800円】

⬆サボテンダーの姿をした、縦85cm×横56cmの抱き枕。素材はやわらかいタオル地。

ぬいぐるみ　モーグリ　【2,000円】

⬆ルールーの武器を、実物大で再現したモーグリのぬいぐるみ。テディ・ベア風の作りで、手足を動かすことも可能。

⬇こちらは、ケット・シーのぬいぐるみ。両とシッポは針金入りで、自由に曲げられる

ぬいぐるみ　ケット・シー　【2,000円

スポーツタオル　【2,000円

⬅ビサイド・オーラカのチームマークがかれた、あざやかなエメラルド・グリーのタオル。

夏だ!!海だ!!ブリッツボール　【1,500円

⬆ゲーム中のブリッツボールの公式球と同じデザインのビーチボール。

2002年ポスターカレンダー【2,500円】

⬆キャラクターのイメージCGや、ムービーなどからカットを厳選した、B2版の12枚つづりカレンダー。

⬇ティーダ、ユウナのイメージCGをデザインした、B2版ポスター2枚セット。

オリジナルポスター　【1,000円】

アクセサリー

発売元：スクウェア・エニックス

ティーダとユウナが身につけているものを、忠実に再現したアクセサリー。シルバー部分にはシルバー925（硬度が最適になる純度92.5%の銀）が用いられ、さらにユウナのシルバーネックレスおよびシルバーリングには、アクアマリンの天然石が使われている。

from TIDUS

シルバーネックチェーン【58,000円】

ペンダントのチェーン。ヘッドと合わせるとティーダのペンダントが再現される。

シルバーイヤリング【3,500円】

⬆左耳にひとつだけつけている、エイブスのマークのイヤリング。

シルバーペンダントヘッド【15,000円】

⬆サナルカント・エイブスのマークをかたどった重厚なペンダントヘッド。銀製チェーンつき。

シルバーリング【9,800円】

⬆ティーダが左手にはめている指輪。エイブスのマークに型抜きされたデザインが特徴だ。

シルバーブレスレット【19,800円】

⬆左手首に光るブレスレット。細部に至るまで凝ったデザインがカッコイイ。

from YUNA

シルバーネックレス ユウナ【21,000円】

⬆沖縄に咲く花「ユウナ」がモチーフのネックレス。ヘッド部分は天然のアクアマリン。

シルバーリング ユウナ【5,800円】

⬆ユウナが右手小指にしている指輪。中心部にはアクアマリンの天然石を使用。

コレクションボックス【2,500円】

⬆ティーダのCGイラストが描かれたテレホンカードと、エイブスのマークをかたどったピンズのセット。

コレクションボックス ユウナ【2,500円】

⬆ユウナのCGが描かれたテレカと、「ユウナ」の花をかたどった穴開け不要のマグネットピアスのセット。

FINAL FANTASY X 1/6 SCALE FIGURE COLLECTION（人物）
FINAL FANTASY X ACTION FIGURE COLLECTION（召喚獣）

発売元：コトブキヤ

組み立て不要な塗装ずみの完成品フィギュア。ティーダ、バハムート、ようじんぼうの3体は、関節などを動かして多彩なポーズをとらせることができる。召喚獣以外はいずれも1／6スケール。

バハムート【6,800円】

ティーダ【8,500円】

ユウナ【6,800円】

ルールー【6,800円】

ようじんぼう【4,800円】

キマリ【7,800円】

アーロン【6,800円】

リュック【6,800円】

FINAL FANTASY SPECIAL FIGURE COLLECTION Volume3

発売元：日本コカ・コーラ

2001年春のコカ・コーラのキャンペーンで、商品に付属された小型のフィギュア。リアル版とデフォルメ版があり、さらにそれぞれにカラーVer.とクリスタルVer.が存在していた。全32種類。

※写真はすべてカラーVer.

ティーダ

ユウナ

ワッカ

ルールー

キマリ

アーロン

リュック

シーモア

ティーダ(デフォルメ)

ユウナ(デフォルメ)

ワッカ(デフォルメ)

ルールー(デフォルメ)

キマリ(デフォルメ)

アーロン(デフォルメ)

リュック(デフォルメ)

シーモア(デフォルメ)

FINAL FANTASY CREATURES Vol.1

発売元：フルタ製菓

同名のキャンディ(300円)に付属している、『FF』シリーズの召喚獣やモンスターのフィギュア。Vol.1は全部で10体あり(うち1体は隠しフィギュア)、それぞれにフルカラーVer.、クリスタルVer.、メタルVer.が存在する。

FF X

08 シヴァ

09イクシオン

➡パッケージにも使われている集合写真。奥にぼんやりと見えるのが、隠しフィギュアだ。

FF VIII

03 ヴァイアサン

04ディアボロス

05グリーヴァ

06イフリート

FF IX

07 黒のワルツ3号

FF VII

01アーサー（ナイツオブラウンド）

02 アルテマウェポン

写真はすべてフルカラーVer.

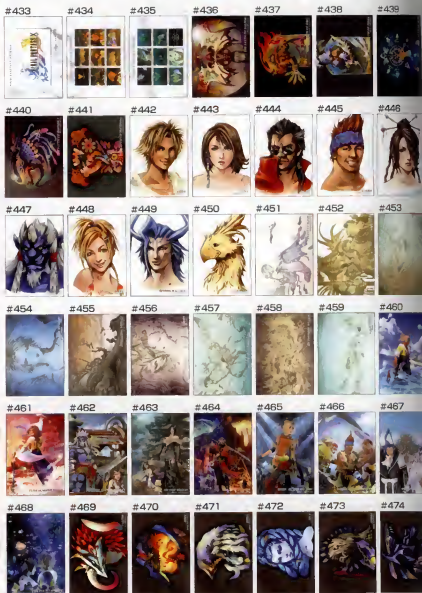
ジャンボシールダス

発売元：バンダイ

シール自動販売機(1回100円)専用シール。ひとつのシートに、イラストの描かれたシールが複数枚あり、なかにはメモリーカード用にデザインされたシールも。シートは全部で4種類。

シート表紙

FINAL FANTASY ART MUSEUM Ⅳ 発売元：エンターブレイン

『FF』シリーズのトレーディングカード第4弾（1パック10枚入り333円）。今回のカードは全108種類で、すべて『FFX』が題材となっている。#532～#540の9種類は、5パックに1枚の割合でしか封入されていない「スペシャルカード」だ。なお第4弾にはこれら108種類以外に、非売品の3種類のプロモーションカード（ジェクト、ブラスカ、ユウナレスカ）が存在する。

#433 #434 #435 #436 #437 #438 #439

#440 #441 #442 #443 #444 #445 #446

#447 #448 #449 #450 #451 #452 #453

#454 #455 #456 #457 #458 #459 #460

#461 #462 #463 #464 #465 #466 #467

#468 #469 #470 #471 #472 #473 #474

#524 #525 #526 #527 #528 #529 #530

#531 #532/SP01 #533/SP02 #534/SP03 #535/SP04 #536/SP05 #537/SP06

#538/SP07 #539/SP08 #540/SP09

プロモーションカード

P-01 P-02 SP00

■FINAL FANTASY ART MUSEUM Ⅳ　全カード名リスト

No.	カード名
#433	FINAL FANTASY X パッケージ
#434	FINAL FANTASY X オープニング
#435	FINAL FANTASY X エンディング
#436	ヴァルファーレの祈り子
#437	イフリートの祈り子
#438	イクシオンの祈り子
#439	シヴァの祈り子
#440	バハムートの祈り子
#441	ようじんぼうの祈り子
#442	ティーダ
#443	ユウナ
#444	アーロン
#445	ワッカ
#446	ルールー
#447	キマリ＝ロンゾ
#448	リュック
#449	シーモア＝グアド
#450	チョコボ
#451	激浪
#452	意志（ソウル）
#453	朝の歌
#454	焔の記憶
#455	曳航
#456	希望
#457	水に映る夢
#458	夜の囁き（ノワール）
#459	水舞
#460	彼方を望むティーダ
#461	魂を送るユウナ
#462	傍らに立つキマリ
#463	警戒するルールー
#464	二つの世界をつなぐ者
#465	飛空艇のリュック
#466	ワッカとチームメイトたち
#467	婚礼の儀式
#468	泉での抱擁
#469	ヴァルファーレ
#470	イフリート
#471	イクシオン
#472	シヴァ
#473	アニマ
#474	バハムート
#475	マグ　メーガス三姉妹
#476	ドグ　メーガス三姉妹
#477	ラグ　メーガス三姉妹
#478	ビサイド・オーラカ　ロゴ＆フラッグ
#479	ルカ・ゴワーズ　ロゴ＆フラッグ
#480	アルベド・サイクス　ロゴ＆フラッグ
#481	ロンゾ・ファング　ロゴ＆フラッグ
#482	グアド・グローリー　ロゴ＆フラッグ
#483	キーリカ・ビースト　ロゴ＆フラッグ
#484	エボン教典文字
#485	スピラ文字
#486	アルベド文字
#487	若きエース
#488	大いなる災厄
#489	異世界への案内人
#490	ワッカとの出会い
#491	召喚士誕生
#492	妖艶の黒魔道士
#493	ロンゾの青年
#494	リキ号を襲うシン
#495	キーリカ壊滅
#496	異界送り Ⅰ
#497	異界送り Ⅱ
#498	異界送り Ⅲ
#499	ルカ入港
#500	伝説のガード
#501	アニマ召喚
#502	ミヘン・セッション Ⅰ
#503	ミヘン・セッション Ⅱ
#504	ミヘン・セッション Ⅲ
#505	リュックとの再会
#506	シーモアの求婚 Ⅰ
#507	シーモアの求婚 Ⅱ
#508	シーモアの求婚 Ⅲ
#509	シーモアの求婚 Ⅳ
#510	飛空艇始動
#511	偽りの結婚式 Ⅰ
#512	偽りの結婚式 Ⅱ
#513	偽りの結婚式 Ⅲ
#514	偽りの結婚式 Ⅳ
#515	偽りの結婚式 Ⅴ
#516	偽りの結婚式 Ⅵ
#517	水中の抱擁 Ⅰ
#518	水中の抱擁 Ⅱ
#519	遺跡の夕暮
#520	シンとティーダ
#521	対決
#522	ティーダの涙
#523	ティーダ／ポートレート
#524	ユウナ／ポートレート
#525	アーロン／ポートレート
#526	ワッカ／ポートレート
#527	ルールー／ポートレート
#528	キマリ＝ロンゾ／ポートレート
#529	リュック／ポートレート
#530	シーモア＝グアド／ポートレート
#531	オールキャスト／ポートレート
#532	SP01 満たされた想い
#533	SP02 彷徨う魂（こころ）ティーダ
#534	SP03 彷徨う魂（こころ）ユウナ
#535	SP04 鋼
#538	SP05 跳躍
#537	SP06 ぬくもり
#538	SP07 那由多の淵
#539	SP08 水夢
#540	SP09 水の祈り
P-01	ジェクト／プロモーション
P-02	ブラスカ／プロモーション
—	SP00 ユウナレスカ

トレダオワアキ　GOODS CATALOG

音楽CD

『FFX』に関連した音楽CD。本作ではキャラクターがボイスでしゃべることもあり、シリーズではじめてキャラクターのボーカルCDが発売されている。なかでも、オリジナル曲収録のサントラCDは豪華版!! 音で触れる『FFX』。目を閉じれば思い出のシーンが浮かび上がることだろう。

ファイナルファンタジーX オリジナル・サウンドトラック

■品番：SQEX-10013～16
■価格：3,873円（税込）

本作で使われているオリジナル曲を収録したサントラCD。主題歌の「素敵だね」をはじめとした、全89曲+αを収録（→P.486）。解説書には、サウンドコンポーザー・植松伸夫とシナリオライター・野島一成のメール対談が掲載されている。

feel／Go dream ユウナ&ティーダ

※2004年5月現在　絶版

ユウナ（青木麻由子）とティーダ（森田成一）が歌うマキシシングル。ユウナの「feel」（原曲：祈りの歌）、ティーダの「Go dream」（原曲：ティーダのテーマ）、オリジナル曲であるふたりのデュエット曲「Endless Love Endless Road」を収録。

素敵だね featured in FINAL FANTASY X RIKKI

※2004年5月現在　絶版

本作の同名主題歌のマキシシングル。カップリング曲として、PlayOnline.comで行なわれた人気投票で1位を獲得した「エアリスのテーマ」のボーカルアレンジ「Pure Heart」を収録。同曲は、『FFIX』の主題歌を歌った白鳥英美子が作詞を担当した。

MUSIC FROM FFX（非売品）

■「FFX」ゲームショップ予約特典

「FFX」をゲームショップで予約購入すると、特典としてもらえたCD。「Other World（Edit Version）」「ザナルカンドにて（GameShow Version）」「バトル1」（サントラCD収録「ノーマルバトル」の別バージョン）の3曲が収録されている。

■グッズページ掲載に関して

P.576～P.583に掲載しました『FFX』グッズの情報は2002年1月時点での情報になります。商品によっては価格の変更のある場合や、生産中止などの理由により、入手不可能な商品もございます。ご了承ください。

▼現在発売中のグッズの情報はこちら
SQUARE ENIX OFFICIAL GOODS ONLINE SHOP 【http:www.square-enix.co.jp/shop/】
スクウェア・エニックス通販センター　TEL：03-5992-7821
受付時間：月～金曜日　10：00～18：00（祝・祭日は除く）

※音楽CDについては、最寄のCDショップにてお問い合わせください。

SCENARIO & BATTLE ULTIMANIA になるための

最終試練

解答&当選者発表

本書に先行して発売された、『FF X』の2冊のULTIMANIAには、真のULTIMANIA(=究極のマニア)になるための"最終試練"と題した懸賞クイズが各10問ずつ掲載されていた。その難易度は極めて高く、結果的に全問正解者の割合は、SCENARIO・BATTLEともに1%以下となっ
(応募総数:12,562通)。それでは、気になる
解答と賞品当選者を発表しよう。最終試練を
事に突破し、究極召喚ならぬ究極賞品を手に
れたのは誰だ?

SCENARIO ULTIMANIAになるための最終試練・解答

問1

シナリオ進行中の選択にかかわらず、飛空艇入手後は絶対に再会できなくなる人物を、①~⑤から選べ。

①ルッツ
②クラスコ
③ドナ
④イサール
⑤23代目オオアカ屋

正解 ④

①は、ミヘン・セッションで死んでいなければ、MAP 27 ビサイド島・峠で再会できる。②は、MAP 147 マカラーニャ湖・旅行公司前で会話して特定の選択肢を選んでいると、MAP 42 連絡船リキ号・甲板で再会可能。③は、MAP 103 ショゼ寺院・寺院前広場もしくはMAP 214 エボン=ドーム・回廊のどちらかで再会できる(どちらになるかは、MAP 177 飛空艇・通路(倉庫前)での会話内容によって決まる/→P.233)。⑤は、MAP 202 ガガゼト山・登山道でワンツと会話していた場合にかぎり、MAP 81 ルカ=シアター・エントランスで会える。④については、マイカ消滅後にMAP 190 グレート=ブリッジへ行くと、彼のガードであるマローダとパッセに会うことはできるが、本人とは再会できない。

←マローダとパッセはベベルの門衛になっているが、イサールの姿は見ることができない

問2

①~⑤の文章のなかから、ゲーム中およびキャ
クターページ(→SCENARIO ULTIMANIAのP.1
~67)で述べられていることと合致しているも
を選べ。

①死人が歳月の経過とともに老化して見えるのは
見る者がそう思って見るからである
②ブラスカが結婚したとき、その妻はまだ20歳
下だった
③この世界の水には幻光虫が多量に含まれてい
ため、誰でも水中で長時間呼吸したり、水面を
くことができる
④幻光虫とは、夜になると幻光花に集まる虫の
種である
⑤『シン』に近づくと、その毒気にやられることが
いが、ティーダは例外的にやられずにすんだ

正解 ②

ブラスカの妻は、ユウナの母であり、シドの妹で
もある。リンの話によると、シドの妹とブラスカか
駆け落ちしたのは、ユウナが産まれるよりも前。現
在ユウナは17歳なので、ふたりが結婚したのは少
なくとも17年以上前になる。当時のシドの年齢は、
現在の年齢(37歳)から逆算すると20歳。つまり、
その妹は20歳以下と推測できる。

①は、死人によって老化する者と、しない者がい
る。③は、水面を歩く能力は召喚士特有のものなの
で、誰もができるわけではない。④は、物語中でメ
イチェンも明言しているとおり、幻光虫は虫ではな
い。⑤は、ティーダも毒気にやられているが、症状
がほかのケースと異なるだけ。

問3

ゲーム開始から終了までに、MAP 76 ルカ＝スタジアム・客席で実際に見つけることができる人物を、①～⑤から選べ。

正解 ①

下写真のとおり。ちなみに、②はヌベイ＝ロンゾ、③はユウナの母、④はチャップ、⑤はズーク。

⬅①の人物(写真参照)は、「エキストラ・オブ・FFX(→P.118)」における、ルカの男性Uにあたる。

問4

本作のシナリオを担当した野島一成氏がインタビュー(→SCENARIO ULTIMANIAのP.417)のなかで語っている、「昔作ったゲーム」を、①～⑤から選べ。

①ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者
②ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～
③ヘラクレスの栄光Ⅲ～神々の沈黙～
④探偵神宮寺三郎　横浜港連続殺人事件
⑤探偵神宮寺三郎　時の過ぎゆくままに

正解 ⑤

『探偵神宮寺三郎　時の過ぎゆくままに』は、1990年にデータイーストから発売されたファミコン用推理アドベンチャー・ゲームで、「神宮寺三郎シリーズ」の第4作にあたる(④は第2作)。同シリーズの第1～4作を収録したプレイステーション用ソフト『探偵神宮寺三郎 Early Collection』も発売された。③も野島氏がシナリオを担当しているが、インタビュー中の「回想シーンをメインにしている作品」には該当しない。

問5

本書における各章の扉の右上(→SCENARIO ULTIMANIAのP.7、71、145、213、311)に使われているすべての顔写真で、撮影場所としてもっとも多く利用された地域を、①～⑤から選べ。なお「地域」は、マップページ(→同じくP.319～393)の区分に準拠する。

①ビサイド島
②連絡船
③ルカ
④マカラーニャ
⑤ザナルカンド遺跡

正解 ②または③

地域ごとに顔写真の点数をまとめると、以下のような順位になる(扉の顔写真とエリアの対応は、次ページを参照)。なお、SCENARIOの章の扉には、「マップページでの地域区分ではビサイド島になるが、ユウナは連絡船に乗っている」という顔写真が含まれているが、これについては撮影場所として両方の地域をカウントした。結果として、1位がふたつになるため、②でも③でも正解とする。

地域	写真点数	順位
①ビサイド島	8点	3位タイ
②連絡船	10点	1位タイ
③ルカ	10点	1位タイ
④マカラーニャ	8点	3位タイ
⑤ザナルカンド遺跡	7点	5位

問6

MAP 171 飛空艇・ブリッジでティーダが「また甲板から飛び移ろう!」と呼びかけたとき、ティーダに対する好感度のもっとも高い人物がキマリだと、彼は何と言って応じるか。キマリのセリフの最初の1文字を答えよ。

正解 お

このときのキマリの返答は「おまえはキマリの友だ」なので、正解は「お」となる。

⬅キマリのセリフは、このとおり。なお、好感度によるイベントの展開の変化についてはP.440を参照。

■問5：扉の顔写真と撮影エリアの対応

写真位置	撮影エリア				
	CHARACTER	SCENARIO	SUB-EVENT	BLITZ-BALL	MAP
A	ルカ港	ミヘン街道	盗まれた祈り子の洞窟	ビサイド島	マカラーニャの森
B	ビサイド村	マカラーニャ寺院	ルカ＝スタジアム	アルベドのホーム	マカラーニャ寺院
C	ルカ港	連絡船リキ号	エボン＝ドーム	ルカ＝スタジアム	キーリカ寺院
D	ミヘン街道	キーリカの森	盗まれた祈り子の洞窟	聖ベベル宮	ガガゼト山
E	海の遺跡	連絡船リキ号	キーリカの森	キーリカの森	ジョゼ街道
F	ルカ港	マカラーニャの森	アルベドのホーム	エボン＝ドーム	連絡船ウイノ号
G	連絡船リキ号	聖ベベル宮	アルベドのホーム	連絡船リキ号	ガガゼト山
H	ルカ港	連絡船リキ号	盗まれた祈り子の洞窟	サヌビア砂漠	キーリカ寺院
I	幻光河・南岸	ビサイド村	エボン＝ドーム	ルカ＝スタジアム	マカラーニャ寺院
J	連絡船リキ号	港町ルカ	エボン＝ドーム	ビサイド村	幻光河・南岸
K	アルベドのホーム	ガガゼト山	盗まれた祈り子の洞窟	アルベドのホーム	エボン＝ドーム
L	ジョゼ街道	港町ルカ	幻光河・南岸	ビサイド島	キーリカの森
M	マカラーニャの森	ビサイド島／連絡船リキ号	マカラーニャ湖	エボン＝ドーム	幻光河・南岸
N	飛空艇	マカラーニャの森	盗まれた祈り子の洞窟	ルカ＝スタジアム	エボン＝ドーム
O	ビサイド島	連絡船リキ号	グレート＝ブリッジ	ビサイド村	連絡船リキ号

※表内の「写真位置」の記号と、各扉の写真配置との対応は、下図のとおり

A	B	C	D	E
	F	G	H	I
		J	K	L
			M	N
				O

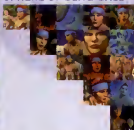
SPHERE OF CHARACTER

SPHERE OF SCENARIO

SPHERE OF SUB-EVENT

SPHERE OF BLITZ-BALL

SPHERE OF MAP

問7

以下のあ～おは、5人のアルベド族が自分について話している文章である。それぞれの話者の組み合わせを、①～⑤から選べ。なお、ひらがなで記しているものはスピラの共通語および固有名詞とする。

あ:トエシワミサミハナひくうていシオニハ　ヌミヒュフベトエオマタラシユミセヨエウタユマホフマミハミゲ!
い:カサキマりんランオトイヘベマサナミセウオ　ホンハフヌジベラツルハミ?　ッセモルチアエウテゴケミチモ
う:サミアミベマソルセンムヲウキセキヤッサダ　ロンナミオトエオギユニョルマワンハコオギャハミボ
え:トエマぶりっつぼーるマヌチガテゴ　オニコオマワヤニソルミギャハミンガ
お:アミゴフベマゴフコワニダソフ　ワオまもの　シマヨヤッセサオ

①あ:ルムニク　い:リーナ　う:ニーダ　え:アニキ　お:ネーダー
②あ:アニキ　い:リーナ　う:ルムニク　え:ニーダ　お:チョコボ屋
③あ:ルムニク　い:ネーダー　う:ニーダ　え:アニキ　お:リーナ
④あ:アニキ　い:チョコボ屋　う:ニーダ　え:ルムニク　お:ネーダー
⑤あ:アニキ　い:ネーダー　う:ルムニク　え:ニーダ　お:チョコボ屋

正解 ⑤

各セリフの訳と、対応する人物については以下のとおり。

あ:オレに会いたいなら飛空艇に乗りな　水中でオレの速さについてこれるヤツはそうはいないぜ!……飛空艇に乗っているブリッツボールの選手は、アルベド・サイクス所属の6人と、アニキ、リンの計8人。このうち、SPDの数値が高い(=水中での移動速度が速い)という条件に合うのはアニキのみになる。

い:私はリンさんのお店で働いてるの　そんな薄着で寒くない?　ってよく聞かれるけど平気よ……「リンさんのお店」とは旅行公司のこと。旅行公司の店員のなかで薄着なのは、ミヘン街道支店の女性とナギ平原支店の女性だけ。このうち、ナギ平原支店の店員がネーダーだ。

う:大会では得点を許してしまったが　本来のオレの実力はあんなものじゃないぞ……大会で対戦した相手でアルベド族なのは、アルベド・サイクスの所属選手(=ルムニク)のみ。

え:オレはブリッツボールは好きだけど　乗り物はあまり得意じゃないんだ……ゲーム中の会話で「乗り物が苦手」と告白するアルベド族はニーダしかいない。

お:街道ではどうもありがとう　あの魔物には困ってたの……魔物とは、ミヘン街道にいたチョコボイーターのこと。ミヘン街道のチョコボ屋は、チョコボイーターにもっとも被害を受けていた。

問8

『とれとれチョコボ』でチョコボ屋が0秒未満のタイムを出すと、彼女はどのような行動をとるか、①～⑤から選べ。

①「気分がいいからこれをあげるわ」と言って日輪の聖印をくれる
②「今度はあなたがこの記録を出してね」と言って励ましてくれる
③「やっぱり私はスピラ最高のチョコボ乗りね!」と自慢する
④「もう一回やる?」と、何事もなかったかのように聞いてくる
⑤ティーダが記録を出したとカンちがいして、日輪の聖印をくれる

正解 ④

いつもと変わらずに「がんばって!　めざせスピラ新記録よ!　もう一回やる?」と聞いてくるのみ。ちなみに、チョコボ屋に0秒未満のタイムを出させるには、下写真の要領で何度も挑戦するしかない。

⬅鳥にはわざと当たり、なおかつ風船は避けるように、ティーダを走らせるのがコツ。

➡チョコボ屋は、鳥に当たらずに風船を13個ほど取れれば、0秒未満のタイムになる。しかし、セリフは通常時と同じだ。

問9

ジェクトたちのスフィア(各スフィアの名称はSCENARIO ULTIMANIAのP.208に準拠)を見て10年前のブラスカ&ジェクト&アーロンの旅を想像し、そのうえで正しいと思われるものを①～⑤から選べ。なお、3人が当時用いた移動手段は徒歩、連絡船、シパーフ、チョコボのみと仮定する。

①「ジェクトのスフィア❶」は4つのエリアで撮影された
②「ジェクトのスフィア❸」は「アーロンのスフィア」より前に撮影された
③「ジェクトのスフィア❽」は「ジェクトのスフィア❺」より前、「ジェクトのスフィア❼」よりあとに撮影された
④「ジェクトのスフィア❽」は「ジェクトのスフィア❷」より前、「ジェクトのスフィア❶」よりあとに撮影された
⑤「ブラスカのスフィア」は「ジェクトのスフィア❽」より前、「アーロンのスフィア」よりあとに撮影された

正解 ③

「ベベルから南下して召喚獣を入手したあと、北上してガガゼト山へ向かった」「旅が進むにつれて、ジェクトは故郷に帰れないことを自覚していった」の2点を考えれば、スフィアの撮影順番をある程度まで推測することができる(→P.116)。③以外の選択肢の誤りについては以下のとおり。

①は、撮影された場所は、グレート=ブリッジ、マカラーニャ湖、マカラーニャの森の3つのエリア。②は、「アーロンのスフィア」が3人の旅立つ直前のシーンなので、「ジェクトのスフィア❸」は「アーロンのスフィア」より前ではない。④は、「ジェクトのスフィア❽」がブラスカとジェクトの初対面シーンなので、「ジェクトのスフィア❶」よりあとではない。⑤は、「ブラスカのスフィア」がザナルカンド遺跡の直前であるガガゼト山のシーンなので、「ジェクトのスフィア❽」より前ではない。

問10

右下の写真は、ガイドマップの一部である。どこのエリアのマップなのか、①～⑤から選べ。

①海の遺跡
②マカラーニャの森
③盗まれた祈り子の洞窟
④ガガゼト山
⑤エボン=ドーム

正解 ⑤

掲載されたガイドマップは、MAP213エボン=ドーム・内部(写真の場所)のもの。

賞品当選者(敬称略)

※計31名の全問正解者のなかから抽選で選ばせていただきました

●「FFX」開発スタッフ寄せ書き[1名]
鹿児島県鹿児島市・宮田　光
●森田成一(ティーダ役声優)録りおろし・声入り目覚まし時計[1名]
愛知県西春日井郡・柴田典子
●青木麻由子(ユウナ役声優)録りおろし・声入り目覚まし時計[1名]
高知県高岡郡・津野香織
●森田成一&青木麻由子・サイン色紙[2名]
東京都江戸川区・岡部宏代
佐賀県佐賀市・藤川伸幸
●森田成一&青木麻由子・サイン入りブリッツボール[1名]
鹿児島県鹿児島市・丸山明華
●植松伸夫サイン入りCD「FFXオリジナルサウンドトラック」+森田成一&青木麻由子サイン入りCD「feel／Go dream」セット[1名]
福井県小浜市・河村美幸

BATTLE ULTIMANIAになるための最終試練・解答

問1

ァーロン、リュック、ティーダが参加しているバトルで、アーロンが『かばう』を使用したあと、ティーダがリュックに『戦う』で攻撃すると、アーロンがリュックをかばった。この直後にリュックが『ものまね』を使用したとき、実際に起こることを、①~⑤から選べ。

①リュックがティーダに『戦う』で攻撃した
②リュックが自分に『戦う』で攻撃した
③リュックがティーダに『戦う』で攻撃しようとしたが、アーロンがティーダをかばった
④リュックが自分に『戦う』で攻撃しようとしたが、アーロンがリュックをかばった
⑤リュックが『かばう』を使用した

正解 ②

かばう動作は『ものまね』でマネることができず、また、『ものまね』は攻撃対象もそのままマネすることになる。そのため、リュックは自分に『戦う』を行なうことになるが、本人への攻撃には『かばう』が発動しないため、結果として②が起こる。

問2

ァニマのオーバードライブ技『カオティック・D』の「D」とは何の略か、①~⑤から選べ。

①Destruction(デストラクション)
②Dimension(ディメンション)
③Destiny(デスティニー)
④Diabolos(ディアボロス)
⑤Damage(ダメージ)

正解 ②

←『カオティック・D』では、別の次元(Dimension)にいるアニマが相手に攻撃を行なう。

問3

あ~おの召喚獣のオーバードライブ技を、コンフィグ画面で「ノーマル」にしたときと「ショート」にしたときの演出時間の差が大きい順に並べると、①~⑤のどれになるかを選べ。なお、演出時間とは「画面上に攻撃名が表示された瞬間」から「対象に与えたダメージの数値が表示される瞬間」までの時間とし、あ~おは同一モンスターを対象に、同じ条件下で使用されたものとする。

あ:ヴァルファーレ『シューティング・パワー』
い:シヴァ『ダイアモンドダスト』
う:バハムート『メガフレア』
え:アニマ『カオティック・D』
お:メーガス三姉妹『デルタアタック』

①い→お→あ→え→う
②え→お→う→い→あ
③お→あ→う→い→え
④お→え→い→う→あ
⑤お→え→う→い→あ

正解 ④

各オーバードライブ技の演出時間の差は、下表のとおり(秒数は本書スタッフの実測によるもの)。

オーバードライブ技	演出時間		演出時間の差
	ノーマル	ショート	
あ:シューティング・パワー	16.9秒	9.3秒	7.6秒
い:ダイアモンドダスト	23.7秒	4.1秒	19.6秒
う:メガフレア	23.6秒	11.6秒	12.0秒
え:カオティック・D	41.1秒	11.2秒	29.9秒
お:デルタアタック	57.9秒	12.1秒	45.8秒

問4

リュックのオーバードライブ技『調合』で『スーパーエリクサー』の効果を生み出すアイテムの組み合わせの数を、①~⑤から選べ。

①645
②646
③647
④648
⑤649

正解 ④

問5

マジックポットに対して使用したとき、「あ　た　り!!」が出てアイテムがもらえる可能性があるものを、①～⑤から選べ。

①『チャージ&アサルト』
②『T·ファイア』
③『アタックリール』
④『斬魔刀』
⑤ダークマター

正解 ③

問6

右は初期状態のスフィア盤の一部である。Aの位置にある成長スフィアを、①～⑤から選べ。

①HP+200
②MP+20
③攻撃力+2
④魔力+2
⑤何もなし

正解 ④

掲載した写真は、スフィア盤の下図の部分。

問7

『シン』の体内へ行けるようになったあとで、『魔法攻撃+10%』『暗闇攻撃改』『魔法ブースター』がセットされたリュック用武器と、『雷無効』『混乱防御』『完全バーサク防御』がセットされたリュック用防具を入手するために必要な、最低金額の千の位の数字を答えよ。ただし、これらを入手するた[illegible]手段は、この時点におけるショップやオオアカ[illegible]での購入、『わいろ』、装備の改造のみとし、改造[illegible]関しては、これ以前に入手していた装備や消[illegible]イテムをいっさい用いないものとする。

正解 6

指定された武器および防具を入手するため[illegible]必要な最低金額は、以下のような手順で算出可能。両方の金額を合計すると、236925ギルとなる。

■指定された武器を入手するための最低金額

手順	金額
ジョゼ寺院でミラージュクロー[リュック用武器／魔法攻撃+10%·魔法ブースター·空き×2]を購入する	165375ギル
+	
『暗闇攻撃改』をセットするのに必要なスモークボム20個を入手するため、コンドルに『わいろ』を7回行なう(1回につき3個入手)　1回1900ギル×7=	13300ギル
=	
武器入手のための最低金額	178675ギル

■指定された防具を入手するための最低金額

手順	金額
ビサイド村でグローリアス[リュック用防具／空き×3]を購入する	450ギル
+	
『雷無効』をセットするのに必要な落雷玉8個を入手するため、エイロージュに『わいろ』を2回行なう(1回につき4個入手)　1回4000ギル×2=	8000ギル
+	
『混乱防御』をセットするのに必要な気つけ薬16個を入手するため、フロートアイに『わいろ』を1回（1個入手)、イービルアイ(A)に『わいろ』を5回行なう(1回につき3個入手)　フロートアイ:1回2800ギル×1=	2800ギル
イービルアイ(A):1回6200ギル×5=	31000ギル
+	
『完全バーサク防御』をセットするのに必要なハイペロの薬32個を入手するため、バニップに『わいろ』を2回行なう(1回につき16個入手)　1回8000ギル×2=	16000ギル
=	
防具入手のための最低金額	58250ギル

問8

以下は、バトル中に各キャラクターが発するセリフ(あ～き)と、その話者(A～G)である。セリフと話者の正しい組み合わせを、①～⑤のなかから選べ。

セリフ	話者
あ:まつかせなさい!	A:ティーダ
い:だめかと思ったよ～	B:ユウナ
う:やれやれ……	C:ワッカ
え:呼んだか?	D:ルールー
お:いつでも笑顔で……と	E:キマリ
か:修行が足りないの……かな	F:アーロン
き:動くな!	G:リュック

①あ:A　い:G　う:E　え:C　お:B　か:D　き:F
②あ:G　い:A　う:F　え:C　お:B　か:D　き:E
③あ:G　い:A　う:E　え:C　お:B　か:D　き:F
④あ:A　い:G　う:E　え:C　お:D　か:B　き:F
⑤あ:G　い:A　う:F　え:C　お:D　か:B　き:E

正解 ②

「あ」はメンバー交代時のリュック、「い」はバトル勝利時(辛勝)のティーダ、「う」はメンバー交代時のアーロン、「え」はメンバー交代時のワッカ、「お」はバトル勝利時(辛勝)のユウナ、「か」はバトル勝利時(辛勝)のルールー、「き」は『おどす』使用時のキマリのボイス。くわしくはP.442～を参照。

←かけ声&うめき声をのぞくと、キマリがバトル中にしゃべるのは、ジョゼ街道以降で「おどす」を使ったときのみ。

問9

あ、いのモンスターの名前を正しく組み合わせたものを、①～⑥から選べ。

あ:

い:

①あ:サボテンダー　い:ピュロボルス
②あ:サボテンダー　い:ピュロボルス
③あ:サボテンダー?　い:ピュロボルス
④あ:サボテンダー　い:ボム
⑤あ:サボテンダー　い:ボム
⑥あ:サボテンダー?　い:ボム

正解 ①

サボテンダー系の3体は、口が笑った形になっているのがサボテンダー?とサボテンダー、笑った形になっていないのがサボテンダー。ボムとピュロボルスの2体は、ツノが黒いのがボム、白いのがピュロボルス。したがって、「あ」はサボテンダー、「い」はピュロボルスと判別できる。

問10

すべてを超えし者の最大HPを、①～⑤から選べ。

①9900000
②9999999
③10000000
④10000001
⑤11000000

正解 ③

賞品当選者(敬称略)

※計23名の全問正解者のなかから抽選で選ばせていただきました

●「天野喜孝画集 空 THE ART OF FINAL FANTASY」【1名】
北海道帯広市・河瀬裕志

●森田成一(ティーダ役声優)録りおろし・声入り目覚まし時計【1名】
千葉県佐倉市・小林千晶

●青木麻由子(ユウナ役声優)録りおろし・声入り目覚まし時計【1名】
大阪府四條畷市・柘植陽一郎

●森田成一&青木麻由子・サイン色紙【2名】
神奈川県座間市・米田広樹
福岡県久留米市・西田直己

●植松伸夫サイン入りCD「FFXオリジナルサウンドトラック」＋森田成一&青木麻由子サイン入りCD「feel／Go dreem」セット【3名】
東京都杉並区・西浦裕之
長崎県長崎市・佐藤理惠
大分県大分市・久保貴史

キミを呼ぶ指笛
文／ベニー松山

あれからわたしは、空と海を見ている。

スピラの空を数え切れない魂が照らし、1000年の悪夢が終わりを迎えた夜明けから――わたしたちが「シン」を倒したあの日から、ずっと……。

今、晴れ上がった空は青く、どこまでも澄みわたっている。降り注ぐ暖かな太陽の光が突然、巨大な災いの影にさえぎられることはもう、ない。

海はゆったりとうねって、さざ波がキラキラと輝いている。この穏やかな水面が、山のように盛り上がって街を飲み込むことも二度とない。

子供の頃からの、たったひとつの願いは叶った。父さんと同じように、みんながおびえることなく、心の底から笑い合える"ナギ節"をスピラに贈ることができた……しかも、それは永遠の。「シン」は再生の周期から外れて、完全に消滅した。そして、本当なら究極召喚の発動と引き替えに死ななければならなかったわたしは、自分では絶対に見られないはずのナギ節を、こうしてみんなと一緒に迎えることができた。

これは奇跡だって、みんなが言ってくれる。召喚士ユウナが奇跡を起こしてスピラを救ったんだって。

でも、そうじゃないよね。

わたしも――わたしを守ってくれたガードのみんなもわかってる。これは必然――キミがわたしたちのために覚悟をしてくれた時から、夢はその終わりに向かって走りはじめていたんだって。

奇跡があったのなら、キミに会えたことがそうだったと思う。わたしが召喚士になるその日に、キミがビサイド島に流れ着いたことこそが。

ティーダ。

もう一度、キミに逢いたいよ。

もっといろんなことを話したい。ありがとうって言いたい。ふたりで一緒に、この穏やかな世界を歩きたい。夜明けまでにぎやかにはしゃいでみたい。

大好きだよって、伝えたい。もう一度、キミに触れたい。抱きしめたい。抱きしめられたい。

だから、わたしは空と海を眺めている。キミが融けていった空と、キミがやってきた海に向かって指笛を吹いている。わたしはここだよって、キミに聞こえるように。迷わずに帰ってこられるように。

もし、「シン」を消し去りたいというみんなの願いが力となって、スピラにキミが現れたんだとしたら……わたし、してみようと思う。その奇跡がまた起こるって信じて、これから、わたしのする話を聞いてくれるみんなにお願いしてみる。

そのためにも、まず、わたしの想いを最初からたどってみるね。毎日、していることだけど……。

指笛の約束、忘れてないよ。

*

従召から召喚士になるための、試練の日。

ビサイド寺院の、祈り子様の部屋で、わたし、困り果てていたんだ。

もう丸一日、ここにこもって祈りを捧げているのに、どうしても心を通じさせることができなかった。それが全然見込みのない感じなら、仕切り直してまた別の近づきかたで精神を同調させてみようとするんだけど、わたしの場合はもう祈り子様が、触れそうなほどすぐそばにきてくれている気配がしていた。

あと扉を一枚開けることができれば祈り子様の心と完全に通じ合えそうなのに、かんぬきが外せそうで外れないもどかしい感覚――その状態が半日以上も続いていて、もしかしたらわたしは召喚士になれないんじゃないかって、そんな情けない気持ちになりかけてた。

あとで聞いた話だけど、わたし、ずっとビサイドで修行してたから、ヴァルファーレの祈り子様と近すぎたみたい。祈り子様も従召喚士だったわたしを見てくれていて、祈りを捧げるわたしに向こうから近づこうとしてくれてた。それが逆に、心と心を強く押しつけ合って、摩擦力がかかったみたいに微妙なずれを調整できなくなる……初めての試練では特に、そういうことがあるんだって。

少し肩の力を抜けば、すぐにでも通じ合えた――でも、あせってる時って、一歩下がった目で自分を見られなくなるよね。あの時のわたしは、本当にそんな感じで、せっぱ詰まった気分だったんだ。

重圧、感じてたのかな。

ルールーとキマリが控えの間で待ってくれていたし、ふたりがお腹を減らしてないかなとか、村のみんなも心配してるんだろうなとか、そんなこと考えて、どんどん自分を追い詰めてた。ううん、それは言いわけかな……もっと正直に言えば、召喚士になれなかったなら、わたしはどうなっちゃうんだろうって不安だった。

大召喚士になった父さんの血を引く従召ユウナに、みんな期待してくれている。いつかわたしも「シン」を倒す立派な召喚士になれるって、応援してくれている。それはとてもうれしいんだ。"ブラスカの娘"っていう肩書きはちょっと重たく感じたけれど、負担じゃなかったよ。

ただ、これは当たり前なことなんだけど、わたしが召喚士を目指し始めてから、みんなは必要以上に親密にならないように気をつかい出したんだ。ビサイドには寺院があるから、そこに住んでいる人たちは"大召喚士"になるってどういうことなのか、よく知ってる。だからわたしと接する時、自然と引いた形になる。

寂しくないって言ったらウソになっちゃうけど、それでもわたし、避けることのできないこの孤独を、当然だって思ってた。「シン」と戦う召喚士の道を進むかぎり、近い未来、わたしはみんなとお別れしなくちゃいけない。

それならわたしに踏み込まないほうが、別れをつらくさせないですむって、みんなは考える。

それは、世界を救う召喚士の卵が、かえる前に砕けてしまわないよう——ヒナになって、きちんと羽ばたけるよう、みんなが片時も忘れないで見守ってくれているということ。本当は孤独なんかじゃないんだって、わかってる……なのにね、この時、祈りながら急に苦しくなった。

心配されているのは"未来の召喚士"で、"ユウナ"じゃない。だからわたしがこの試練に失敗して、従召喚士ですらなくなってしまったなら、みんなの気持ちは朝露みたいに消えてしまう……。

みんなは絶対、責めたりはしない。でも、わたしがみんなの想いを消してしまうのはいやだった。スピラに贈りものをするはずだったのに、それどころか、希望の星のひとつを失わせてしまうのなら、それは『シン』のすることと変わらないんじゃないかって……そんなふうに考えちゃったんだ。失敗できない、もうあとがない、うまくいかなかったらわたし、きっとずっと笑えないんだって。

こんなんじゃ、心の扉、開くわけないよね。祈り子様が押し開けようとしているのを、わたしが反対側からぐいぐい押さえつけてる——そんな感じだったんだ。

あれは、もう何度目になるのかもわからなくなった精神同調に失敗して、朦朧となった時だった。わたし、ほんの少しの間、床に突っ伏して息を整えてた。

この前ここで試練に挑んだ召喚士は、わたしと同じように祈り子様と心を通じ合わせるのに手間取って、ひどい消耗状態で助け出された。祈りに集中するあまり、精神と身体の同調がくずれて、ほとんど息をしないまま気づかずに長く過ごしていたんだって。ガードが待ってくれている場所まで這い出すのがもう少し遅かったなら、命を落としていたって……。

そう、危ないと思ったら、わたしも自分で祈り子様の部屋の外にたどりつかなきゃいけなかった。だって、寺院の掟は厳しくて、試練の間に同行できるのはガードだけ、そして祈り子様の部屋に入っていいのは召喚士か従召喚士だけだって、定められていたから。

もしかしたら、このまま死んじゃうことだってある……そう考えたときに、頬に当たるひんやりした石床から、小さな振動が伝わってきたんだ。

試練の間の仕掛けが作動する音。最初、村で待っていたワッカさんかなって思った。

でもね、すぐに違うってわかったよ。だって、ワッカさんなら知ってるはずの、正しい道を開くためにスフィアをはめ込む手順を、何度も間違えてる音がするんだもの。

そして、「それなら誰が？」って考えた。村にはあの時、他の召喚士はいなかったし、ポルト＝キーリカからの連絡船も着いたばかりで、わたしが試練に挑んでから新しく召喚士やガードが到着したはずもない。ひょっとして、ガードではない誰かが掟を破ってまで、わたしを心配してやってきてくれた？

そんなはずはないって思い直して、わたし、顔を上げた。そんなことをしたら寺院から破門されてしまう。これは召喚士になるために絶対必要な試練なのだし、それをくぐり抜けられない召喚士未満の"ユウナ"を助け出すために掟破りになるなんて、まさか誰も……。

否定しながら、自分が急に楽になったのがわかった。張り詰めて弾力がなくなってた心から少し空気が抜けて、祈り子様が扉を押してくれてるの、感じ取れるようになったんだ。今までわからなかったのが、不思議なくらいに。

きちんと座り直して、それからゆっくりと深呼吸して、もう一度祈ってみた。そうしたら、驚くほど簡単に、心が祈り子様とつながっていくのが伝わってきたの。意識ははっきりしてるのに、周りにある壁や床が全部消えて、生身でいらっしゃった頃の祈り子様の姿だけが見える……無我の境地って言うのかな、修行の間ずっと思い描いていた、交感のための理想的な精神状態に初めて到達できたんだ。

あとはもう、あっという間だったよ。祈り子様とわたしをつなぐ魂の絆が、縄をなうように太く、強く紡がれて、いつでも召喚獣ヴァルファーレとして力を借りられるようになった。『シン』と戦う意志を認めてもらえて、わたし、召喚士になれた。

あの物音が、その最後の一押しをしてくれた。誰かがわたしを、従召喚士だって前提を忘れて想ってくれている——そう考えてみただけで、すうっと気持ちがやわらいだ。何もかもをひとりで背負っているような、ある意味うぬぼれた気負いがどこかに飛んでいっちゃった。

どうしても越えられなかった山を越えて、その時やっぱり誰かきてくれたんだって実感したよ。気のせいだったら、こんなにあっさりと召喚士になれるわけないって思った。

だから、祈り子様の部屋を出て、ガードのみんなと一緒にいるキミを見ても、わたし驚かなかったんだ。あ、この人なんだ……それまで会ったこともなかったこの人の想いが、わたしを助けてくれたんだって、すぐに理解できた。

そう。最初から、キミのおかげだったんだよ。

初めて言葉を交わしたのは、夜になってからだったね。

あれはわたしが、ビサイド島とお別れするための小さな宴。召喚士になれたら、すぐに旅に出るって決めてたから。わたしがナギ節を作れるとしたら、それは一日も早いほうがいい。それだけ『シン』に襲われる人、少なくなるでしょ？

出発の準備も整えて、連絡船の出航に合わせて、試練に挑戦する日を決めたんだ。その時はいい考えだと思っていたんだけど、今思うと余計に焦っちゃう日程だ

よね。ワッカさんたちビサイド・オーラカが出場する大会
、その日に出発しないと間に合わなかったし……「失
敗できない!」って自分を追い詰めちゃったの、無理もな
かったかな。
本当はもっと早く試練を終えて、村のみんなとゆっくり
お話ししてから、ビサイド島にお別れできると思ってたん
だ。それが、あんなふうに遅くなっちゃって……キミとあ
まり、話せなかったよね。あの時はみんなもわたしも、お
話しできる最後の機会だって思ってたから。
でもね、わたし、たぶん。
キミと話したあの短い時間に、それまで感じたことの
ない、新しい気持ちになってた。掟を破ってまで助けに
来てくれた人とか、そういうことじゃなくて……うーん、初
めてのことだから、うまく説明できないんだけど……たぶ
ん、キミが召喚獣すごかったって、心底びっくりした顔で
認めてくれた瞬間に、わたし、好きになっちゃってたんだ
と思う。
初恋？　一目ぼれ？　とにかく、今の今まで自分には
関係ないんだって思ってたことが、いきなりやってきたん
だよ。だからあの時は、正直よくわからなかったんだ。あ
れ？　この気持ち、何だろう？　召喚士になれて、舞い
上がってるのかなって理由を考えて……自分が恋してる
なんて、想像もしてなかった。
ただ、キミもワッカさんと一緒にルカに行くって聞いてた
から、明日になってもお別れじゃなく、連絡船でお話しで
きるって思って、わたしすごく楽しみだった。どんな話を
しても、きっと楽しいだろうなってどきどきしてた。
一晩寝てもその気持ち、鎮まらなくて、これはちょっと
おかしいぞって気がついた。キマリはもっと早く気づい
てたのかな。ほとんどしゃべらないけど、いつもわたしの
こと心配してくれてたから——出発の朝、キミを試そうと
して、いきなり戦いを挑んだりしたよね。

あのあと、キマリの考えてること、よくわからないんだっ
てキミに言ったけど、あれはごまかしちゃってたかな。だ
って、わたしの気持ちまで全部話さないと、ちゃんと説明
できないじゃない？
キミはわけがわからなくて怒ってたけど、わたし、少し
うれしかったんだ。父さんが生きていて、わたしが初め
て男の子の友だちを連れてきたら、あんなふうにムキに
なったのかなって考えたら、おかしくなっちゃって……キ
マリの代わりに謝るね。ごめん。驚かせちゃったよね？
あれからいろんなことがあって、キミとキマリが仲良く
なっていくの、見ていてホッとしたよ。キマリも絶対キミを
認めてくれるって、思ってたけどね。

連絡船リキ号で、やっとゆっくり話せたよね。
あれからかな。自分でもはっきりと、キミのこと意識して
るってわかったの。
キミと話してるとね、とても自然に笑うこと、できたんだ。
どきどきしてるのに、心が安らいでるの、わかった。
それはきっと、キミがわたしのこと、"シンと戦う運命を
背負った召喚士"じゃなく、同い年の女の子として見てく
れたからなんだと思う。みんなが、召喚士だってことで
構えて踏み込んでこない境界を、キミは軽々と飛び越え
てきちゃうんだ。何でもないやりとりが楽しくて、ああ、男
の子と話すだけでこんなにウキウキとできるんだなあって
びっくりした。
ただ、それが、キミがスピラのことを何も知らないから
なんだってことも、わかってた。召喚士の旅ってどういう
意味なのか、この世界に住むみんなはそれをいやという
ほど知っているから、召喚士を敬ってはくれても、必要
以上に親しくなろうとしないんだ。今、楽しければ楽し
いほど、あとで何倍ものつらさ、寂しさになって返ってくる
って、気づいてるから——。

わたしだって、それは自覚してたんだ。だから誰かを異性として好きになるなんて、考えたこともなかったんだよ。その人、悲しませるって考えたら、楽しいよりも苦しいだろうなって思ってた。

それなのに、ね。気がついたら、もうキミのこと、好きになってた。どうして、一緒にいるだけで楽しいんだろうって考えたら、"わたし、恋してるんだ"って答えが戻ってきた。

驚いたのは、そのあと。恋なんかしないんだって思っていたんだから、誰かを好きになったって自覚したら、自分のほうから遠ざかろうとするんじゃないかって、何となく考えてた。それなのにね、もう、そんな気にならないの！　ああ、そうか、本当に好きになるって、恋に落ちるってこういうことなんだって、理解してびっくりした。

だからね……今思えばそれはとても都合のいい話、だったんだけど、キミがわたしの――召喚士の運命を知らないまま、キミがいた"眠らない街"ザナルカンドに帰れたならいいって、そう強く願ったんだ。そうすれば、わたしと親しくなってもキミは、悲しい思いをしないでもすむんだって。

実際には、もしそうなっていたとしても、つらくないわけなんかないのに。

ただね、召喚士がスピラの希望の星だったように、遺跡とは別のザナルカンドと、そこからやってきたブリッツボールのエースは、わたしにとっての夢……だったんだ。『シン』の毒気にあてられて見た妄想なんかじゃなく、『シン』のいない世界がちゃんとあるんだって、子供の頃からそこに憧れてた。だから絶対キミは帰れるって、勝手に思い込んじゃって……それなら――それがわたしのことを知られるより先だったら、この素敵な気持ちを抑え込まなくてもいいんじゃないかって考えたんだ。

同じ、憧れのザナルカンドからやってきて、父さんのガードを務めてくれたジェクトさん――わたしに"眠らない街"の話を聞かせてくれた、あのやさしくて楽しい人がキミのお父さんだってわかって、その気持ちは余計に強くなったんだ。実在するって信じていた平和な世界がもっと確かなものになったような心強さ。だったらきっと、スピラを苦しめ続ける『シン』も、完全に消え去る時がるんだって信じられた。わたしで終わりにできる可能性もあるんだって。キミのふるさとのザナルカンドと、スピラに永遠の平和を贈る夢は、わたしにとってひと組になった希望だったんだ。

キミと一緒に旅をしたい。少しの間でもいいから……そんな気持ちが明確になって、引っ込められなくなってた。ふつうの女の子として接してくれるキミといたい――この感情をみんなに気づかせないよう取りつくろうもっともらしい理由もできちゃってた。キミがジェクトさんの息だからって言えば、ガードのみんなも納得してくれるだろうって。わたしが恋してるって知ったら、ルールーもワッカさんも心配するって思ったんだ。

そんな、わたしのうわついた心に罰を当てるように『シン』がやってきた――。

踏みつぶされたポルト＝キーリカ。踏みにじられたひときの安らぎ。もう還ってこない人たち。壊れた卵のよに、もう元には戻らない心。

『シン』はすべてを奪っていく。あの、燃えるような夕に照らされたポルト＝キーリカの廃墟は、引き裂かれ血に染まっているみたいだった。愛する人を奪われ人々の悲しみと絶望、一瞬に明日を奪われて死んでった人々の無念が、あの色になって世界を染め上げているようだった。

穏やかな日暮れ時を、前触れもなく死と恐怖の渦にみ込む生きた災い――『シン』がどういうものか、ちゃ

とわかってるつもりだった。でも、スピラを1000年苦しめる呪いの獣は、わたしが想像していたよりもずっと恐ろしく、圧倒的な爪跡を街に、建物に、人の心に刻み込んだ。
わたしにも。キミにも。
初めての、異界送り。命を落とした人たちの魂を解き放ち、異界へと旅立たせる儀式。それは召喚士の務めだったし、現世に執着する死者は、放っておけば人の形を失って魔物になってしまう。だから異界送りは、さまよう魂を救済するただひとつの道——そう教えられてきたし、理解してた。
だけど、異界送りはつらい。まだここにいたい、生きていた思い出に浸りたいってすがりついている魂を、召喚士は強制的に昇華させる。踊り、鎮める。残りたいっていう意志に反して、解き放ってしまう。死を、完全に受け入れさせる……救いだとわかっていても、それはとてもつらい行為。
「シン」が通った跡は、痛みしか残らないんだ。召喚士は、癒すことなんてできない。ただ、それ以上悪くならないようにするだけ。
だったら、「シン」を止めるしかないんだって、わかりきったことをもう一度突きつけられた感じだった。わたしの中に残ってた、自分でも気づいてなかった甘えを、全部しぼり出すような痛みだったんだ。
究極召喚を得るのに、わずかの猶予も与えられてはいないんだってことを、改めて思い知らされた。わたしがもっと早く旅立って、「シン」と戦える力を身につけていたら、今日この時、ここで死ぬ人はいなかったのかも知れない……そう考えたら、少し先のことだと思っていた最後の日が、急に間近に感じられた。間近じゃなくちゃいけないんだって、思った。
自分の"死"を、本当に近くに意識した……。

異界送りをすませたあの夜、夢を見たんだ。
わたしの舞いに未練を断ち切られて、夕焼けの空に昇っていく魂。高く、高く、異界に消えていく死者の心。
気がつくと、わたしも浮いてた。噴き上がる水の舞台を離れて、舞い踊る幻光虫と一緒に。まるで、身体が空気よりも軽くなってしまったみたいに。もう、降りようと、戻ろうとしてもできない。手がかりのない空を、わたしはぐんぐん昇っていく。異界に向かって——。
地上を見る。みんなが手を振っている。そう、これはきっとわたしの最期の時。究極召喚で「シン」を倒して、思い残すことなく旅立っていくところ……。
泣きながら、夜中に目が覚めた。
どうして泣いているのか、自分でもわからなかった。そうすることが——みんなにナギ節を贈ることが夢だったはずなのに。怖いとは思っていないのに。
寂しいのかな。死んだ人たちと同じように未練が残って、何かが足りないってむせび泣くのかな。眠る姿勢で、目を開けたまま暗がりを見つめて、ずっとそんなこと、考えてたんだ。
どうしたら、泣かずにすむんだろう。心を強くできるんだろう……。
そしたらね、キミの顔が浮かんだんだ。
たとえルカまででも、ガードとして一緒に旅してくれたら、わたしもっと強くなれる。この修行の道のりの一部をキミと過ごせたら、笑い合って、どきどきして、こんな気弱な自分、追い出してがんばれる。何かが足りないなんて気持ちは、きっとなくなる——そう思った。
次の日、ガードになってっていきなりお願いして、キミ、とまどってたよね。勝手なこと言って、ごめん。でもね、ルカでお別れなんだって思ってた時に、キミが正式にガードを引き受けてくれて、わたし本当にうれしかった。もっと長く、キミといられるんだって。

そう、ルカでのこと、思い出すと笑っちゃう!
キミ、ブリッツ大会出場チームの紹介の真っ最中に、優勝はビサイド・オーラカがいただく!って宣言したよね。あれ、とっても痛快だったよ! ワッカさんは慌ててたけど、心の中ではスカッとしてたんじゃないかな? もちろん、わたしも! みんなに夢を与えてくれるブリッツだから、どこのチームにもがんばって欲しかったけれど、やっぱりビサイドはわたしの故郷だもの。優勝して、ワッカさんやチームのみんなが喜ぶところ、目に焼きつけておきたかったんだ。キミの宣言は、絶対にみんなの励みになってたよ!
それから指笛、教えてくれたね。
はぐれたら、指笛を吹けばすぐに飛んできてくれるって言われて、わたし今すぐうまくなりたいって思ったんだ。だって、それってキミとわたしの間を結んでくれる絆——まるで祈り子様とわたしの心をつないでる見えない糸、みたいに感じたから。
あのあとすぐ、まだ吹けるようになってないうちにアルベドの人たちにさらわれちゃったけど、捕まってる間、猛練習したんだよ。だんだん音が鳴るようになって、最後には指笛にびっくりした見張りが飛んできて、扉を開けてくれたところをやっつけちゃった。
今は、あの時よりもずっと、うまくなったよ。
毎日、何時間も吹いてるから。
もっと上手になったら、聞こえるかな?
キミに、きっと届くよね……。

キミは、あとでとても気にしてたよね。
召喚士に、「シン」を倒してからの未来はないんだって知って。いろんなことわたしに言っちゃったって、後悔してたね。
でもね、わたし、全然いやじゃなかった。キミが提案し

てくれる、平和になってからの計画、聞くの、とても楽しかった。キミが心に描いてくれた風景には、いないはずのわたしがいるの。それは寂しいんじゃなくて、うれしい想像だったんだよ。

誰もが心から笑える、『シン』のいない世界になって、わたし、仲間のみんなと――キミと、夜の幻光河を見に行く。幻光花に集まった幻光虫が、夜空の星に負けないくらいきれいに光って……そう考えるだけで、実際に自分がそこにいる未来があるような気がした。だからね、あの時もキミに感謝しこそすれ、謝られることなんて何にもなかったんだよ。

ただ、もしキミがキミのザナルカンドに帰る前に、わたしが『シン』を倒すことになったら、その時キミはひどくつらい気持ちになっちゃうなって、ミヘン街道を歩きながらずっと考えてた。

キーリカで、思ったんだ。何を考えていたのか、言い残すこともできずに命を奪われた人たちを異界に送りながら、その中心で、自分の気持ちを伝えることがどれだけ大切かって……旅のどこかで、ガードのみんなに宛てたスフィアの記録を撮ろうって、その時決めたんだ。命が終わってしまうにしても、その前に想いを言葉にして遺せたなら、それはずっと幸福なんだって。

正式にガードになってくれたキミにも、自分が何を感じていたか、どれだけ救われた気持ちだったかを伝えよう。ユウナは幸せだったってわかってもらえるように……そう考えてたあの日、リンさんの旅行公司の前で、ウソみたいに穏やかな夕陽を見て、今撮らなくちゃって思ったの。

でも、結局スフィアを通しても、うまく自分の気持ちをキミに伝えられる言葉、見つからなくて。余計悲しませちゃいそうな、ヘンなことばかり言っちゃって、撮り直そう！って思ったところで、キミがきちゃったんだよね。

あれからはいろいろありすぎて、わたしも撮り直しのこと、忘れてた。

気がついたら、あのスフィア、キミが持ってた。どこで、落としたのかな……見ちゃったん、だよね？　いつから、あのスフィア、見られてたんだろう……恥ずかしいな……思い出すと、顔が赤くなる。

でも……でも。今なら、キミがあれを見ていてくれて、良かったような気がする。あの時感じていた気持ちの一部でも、キミに伝えられて、良かったって。

あのね。

あの時のわたしの判断は、おかしかったって思ってる。キミにも、謝りたいんだ。

グアドサラムで、シーモア老師に結婚を申し込まれて、それを受けようって考えたこと。

言いわけしようもないほど、愚かな決断だったって反省してる。

わたし、召喚士になろうって決めた時から、自分の結婚というものをゆがんだ視点で見てたんだ。んん……ゆがんでいたというよりも、それまではあり得ないことし
ちゃんと考えてなかった。

『シン』との戦いで、究極召喚を使った召喚士は必ず死ぬ。別れがつらくならないように、誰かに恋することもない。だから、その延長にある結婚も、当然わたしには無縁だと思ってた。

キミを好きになったあとも、結婚を連想することなんてなかったんだ。結婚は、未来を創り上げていくこと……『シン』を倒す道を選んだわたしには、それは叶わないことだから。

もちろん、父さんのように、結婚して子供を残してから大召喚士になった人だっている。母さんを『シン』に奪われて、それで召喚士になる決意を固めたんだ。

でも、わたしはずっと早くに召喚士を志した。目指したからには、回り道をすることはできない。一日でも早い
ギ節が、悲劇をひとつでも減らすんだって思ってた。

結婚は、あり得ない選択――。

だからこそ、シーモア老師の申し出に心が揺れたの
シーモアとユウナの結婚ではなく、エボンの四老師のひとりと、召喚士の婚礼。その祝祭が、たとえ一時でもスピラの人々の心から『シン』への恐怖を追い出すこと
できる。苦しみを癒すことができる……もし、わたしの中で何の意味も持っていない"結婚"を、見せかけだ
でもそのように使えるのなら、みんなの役に立つのか
知れないって、迷っちゃったんだ。

ここで惑わされたのが、そもそもの間違い。おかし
よね、ウソで固めた結婚で、スピラのみんなを喜ばせ
うとしてたなんて。誰だって召喚士の運命は知ってる
そのわたしが偽りの婚礼を挙げて、祝福がスピラから
しみを払うだなんて――今思えば『シン』とエボンの教
が描いていた死の螺旋と同じ、人の目を真実からそら
せようとするごまかし、だったね……。

キミだけは真っ直ぐに、召喚士の意志とか、スピラ
ためとか関係なしに反対してくれてた。それなのにわ
し、一度は断ろうって決めた結婚をまた、シーモア老
を止めるための交換条件に使おうとしたんだ……。

ひどい話、だよね。キミのこと好きだって思ってたの
まだ何も知らなかったキミの前で、結婚ってものを道
のように扱ってみせて……幻滅されてもしょうがなかっ
って思うよ。これぱかりは、何を言っても許される気が
ない。キミをどんな気持ちにさせたか、考えると泣きた
なる。

たぶん、あの時まで、わたしは自分のこと、"死人"
ように捉えてたんだ。覚悟するってそういうことで、自
の感情を殺してでも、何かの役に立つならそれでいい
て、勘違いしてた。召喚士って立場に慣れすぎて、わ
しのこと、世界でただひとりの"ユウナ"として見てくれ
人の気持ち、考えられなくなってた。

結婚するって宣言してから、いろんなことがあって、ガ
ードのみんなやキミとも引き離されて——そしてベベル
宮での偽りの結婚式で、死人のシーモア老師に、キミの
前で唇を奪われて……あの時、自分はこんなにも愚か
だったって、怒りがこみ上げてきた。ここで起きたことは、
わたしの迷いが生んだあやまち——結婚の決断は、こ
ういうことも意味しているんだってやっとわかった。
それと一緒に、はっきりと自覚したんだ。
生ある者が死人のように振る舞うのと、『シン』と戦う覚
悟は別物。大切な、心の底から浮かび上がる感情を、
自分でもわからなくなるほどに殺して——そんなことでス
ピラに本当の幸福をもたらせるわけがないって。何を求
めて戦っていくのか、見失っちゃいけないんだって。
だから、謝らせて。キミに謝らないと、胸の中、後悔で
いっぱいになりそう……。
ごめんね。ごめんなさい。反省して、います……。

ベベル宮を脱出して、マカラーニャの森に逃げ込んで、
一息ついて。
そうしたら、結婚のこととか、全部頭に浮かび上がっ
てきてね。急に肩、重くなったの。もう、顔も上げられな
いくらいに。気持ちの張りが、心の大きな穴からどんどん
漏れ出していくような感じ……。
ひどい自己嫌悪、だったな。さっきも言ったけど、召喚
士の立場に甘えて、キミや、わたしのこと大事に考えてく
れている人たちのこと、傷つけたって今さら思った。そ
れに、エボンの教えの真実を知って、打ちのめされた。
ただ伝統だと——正しいとされていた教えを、考えてみ
ることもしないで信じてた自分が、あまりにも愚かに思え
た。覚悟さえあれば、がんばっていればこの旅を笑って
過ごせると思い込んでいた幼稚さに、嫌気がさしてたん
だ。

ガードのみんなの、心配してくれてる顔を見るのもいた
たまれなくて、わたし、ひとりになって思いきり落ち込ん
でた。ガードにだって、つらくてつらくてしょうがない召喚
士なんて、見せたくなかったし……でもね、ひとりじゃ元
気を取り戻せないところまで、気持ちが沈み込んじゃっ
てて、わたし、今日まで何をやってきたんだろうって、そん
なことを堂々巡りに考え続けてたんだ。
そこに、キミがきてくれた。
気持ちが少し軽くなったの、わかった。でも、ガードに
なったからには無理にでも笑って欲しいって頼んだくせ
に、情けない顔してる自分が恥ずかしくて、最初、キミを
振り向けなかったよ。
そしたら、キミは言ったよね。全部聞いたって。召喚
士のこと、『シン』を倒す究極召喚のこと——ああ、知ら
れちゃったって思った。キミへの、申し訳ないなあって気
持ち、強くなって……何より、わたしには未来がないって
知ってしまったキミと、もう今までのように話すことはでき
ないんだって気づいて、とても悲しくなった。
でも、キミは、がんばるのやめろって言ってくれた。旅
もやめて、召喚士だってことも忘れて暮らそうって。キミ
のザナルカンドに行こうって誘ってもくれたね。『シン』のい
ない"眠らない街"で、ブリッツをするキミを応援して、夜
通し騒いで、ふたりで夜明けの海を見に行って……行
きたいなあって、心の底から思った。何もかも捨てて、う
まくいかなくなった今の目的をあきらめれば、こんなにも
楽しいことがわたしを待ってい——。
その瞬間に、数え切れない思い出が通り過ぎたんだ。
これまでにわたしが出会った、スピラに生きるすべての
人たち。目にしてきた風景。やりきれなかった想い。うれ
しかった気持ち……忘れられるはずない。どれだけ楽
しく過ごしていても、それはまやかしなんだって絶対に
気づいてる。キミと騒いで笑っていても、自分はごまかせ

ない。今、ここから逃げたら、わたしは一生、心から笑えない。

思ってたよりもわたし、限界に近かったんだね……現実が悲しくて、くやしくて、どうしたらいいのか迷ってみたけれど、結局答えは決まっていたんだ。ただ、そのわかりきった、自分が生きる目的に選んだことさえ見えなくなるほど、気持ちが参ってた。

キミの言葉に揺さぶられて、すぐに目が覚めたんだ。わたしの幸せは、『シン』のいないスピラで、みんなが笑って過ごせること——どこに逃げても、それは変わらない真実。

キミの気持ちがうれしくて、でも応えられないのがつらくて……だから、泣いてしまった。召喚士なのに。スピラの期待を背負ってるのに。心の枠に閉じ込めていた感情が限界を越えてあふれ出して、隠していた弱い自分を見せてしまった。

そんなわたしに、キミは優しく触れて、名前を呼んで……。

口づけ、してくれた。ひとりの女の子として、気持ちごと抱きとめてくれた。

あの時、わたし、拒絶することもできたんだろうと思う。旅を続けるつもりのわたしにとって——そしてそうする以上、わたしの生がかぎりなく短いって知っているキミにとって、その抱擁はそれまでよりもずっとつらい別れに、一歩踏み出すことを意味していたから……。

本当に好きになった人と、恋する気持ちを確認し合う——それは召喚士を志した時から、わたしにはあり得ないこと、絶対に避けなくちゃいけないこと、だったんだ。それは召喚士の戦う意志を鈍らせると考えられていたし、そこで迷わず旅を続けられたとしても、『シン』との決戦の時に訪れる"死"をもっと苦しく、悲惨なものにする——わたしにもキミにも、悲しい結果しかもたらさない恋愛だって、キミの唇が近づく瞬間、考えた。

でも、そうしたためらいを心の彼方に追いやってしまほど、衝動が高まった。キミを好きだと思う自分の気持を実感したくて、拒絶する意志はもうどこかに消えてしってた。

触れた唇は柔らかくて、夜の空気の中で温かく——次の瞬間には、もうそんなこともわからなくなってた頭のてっぺんから足のつま先まで、雷に撃たれてしびたような感覚——もちろん、黒魔法とか雷平原の落雷かとは全然違ってて……。それは、ベベルでの偽りの婚礼から、ずっとこびりついてるような気がしてた強引奪われた感触を、きれいに消し去ってくれる魔法の口けだった。キミへの愛おしい気持ちを、言葉にするよりたくさん伝えられて、そしてキミからも伝わってくる素敵ものだった。

澄みきった夜空の星々と、数え切れない幻光虫にかに照らされた泉で、キミのことだけ見つめていられ幸せな時間。遠ざけてきた幸福。それと向き合うのはても勇気のいることだったけど、わたし、後悔なんかしなかった。別れがつらくなっても、正面から受け止めれる強さを持とう——そう、思ったんだ。キミと恋をしる、キミもわたしを好きでいてくれてるって感覚が、それでとは違った勇気を、覚悟をくれたんだ。キミのつらさしさまで、わたしが背負ってみせるんだって覚悟。

今、立場は、逆になってしまったけど。

この夜の思い出は、悲しくなんかないよ。大切な、石のように固くきらめく、凝縮された記憶。キミのぬくもを確かに感じた、とても素敵な時間。キミを心に強くい浮かべるための、依り代のようなひととき……。

泉でのことから、しばらくの間ね。

わたし、実を言うと、少し不安だったんだ。

キミも召喚士の運命を――究極召喚は命と引き替えの術だってこと、知ってしまった。そうなった以上、今までと変わらずにいられるかなって。キミまでわたしに気をつかって、はれものに触るような態度になっちゃったら悲しいなって、気が気じゃなかった。

でも、そんなことなかったね。キミは、必ず究極召喚以外の、召喚士が命を落とさずに『シン』を倒す方法を見つけ出すって言ってくれた。あの時は無理だと思ってたけれど、その気持ちがとってもうれしかったよ。ときどき、考え込んだ表情でわたしを見てるの、気づいてたけど、それは死ぬ運命にある召喚士を見送る目じゃなかったものね。

わたしはそんなキミに、どうか苦しまないでって願ってた。目の前にそびえる、旅の最後の難関・霊峰ガガゼトを越えれば、もうそこは旅の目的地。究極召喚を授かる、エボンの聖地ザナルカンド。

短い間だったけれど、キミと旅ができて、そしてこんなに親しくなれて、よかった――広い広いナギ平原に延びる、わたしだけに見える一本の道を前に、そんな気持ちでいたことを、わたし、忘れてないよ。

ずっと、忘れない。

最初は、ガガゼト山で、変わり果てたシーモア老師と戦った時だった。

シーモア老師が言った、あの言葉。わたしの力で『シン』になる、そうすればジェクトさんが救われる……全然意味がわからなかったけど、キミが本気で怒ったのを見て、老師がでたらめを言ってるんじゃないって思ったんだ。

急に、背筋がぞくっとした。ガガゼト山の寒さじゃなくて、何も知らない自分に気がついて。もうエボンの教えなら何でも従う、なんてつもりはなかったのに、ザナルカンドを目の前にして――そこまできてわたしが『シン』も究極召喚も、教えの中にあることしか知らないって自覚して、愕然としたんだ。

『シン』は人の罪？　究極召喚は『シン』を倒せるただひとつの方法で、それは召喚士の命を必要とする？　そして『シン』は復活する？　考えてみればそれは、変化を嫌うエボンの教えに受け継がれてきた知識でしかない。わたし、何もわかってない。そして、スピラの人間じゃないはずのキミにわかってることがある……何かがおかしいって思った。苦みのある果実を噛んでしまったような、いやな渋みが舌の付け根に広がってく、そんな感じだった。

問いただしたわたしに、キミはつらそうに言ったよね。ジェクトさんが『シン』なんだって。ジェクトさんがスピラを苦しめてるんだって、みんなに謝ったよね。

どういうことなのか、まるでわからなかった。『シン』は、もとは人間なの？　誰かがなるもので、しかも今の『シン』は、父さんと一緒に戦ってくれたあのジェクトさん？　頭の中がぐるぐると回って、それを説明づける理由を考えることもできなかった。

でも、この瞬間に。

戦いの意味合いが変わってしまったことだけは、ぼんやりと理解したんだ。

わたしは『シン』を倒す。それは変わらない。でも、『シン』という、心を持たない諸悪の根源を倒す旅――戦いそのものは全くの正義だと信じられた、無邪気な構図はここに書き換えられた。わたしは、愛する人のお父さんと戦い、倒さなくちゃならないんだって……。

キミはそれを知ってて、それでもわたしたちと一緒に、戦おうとしてくれてた。

わたしは何もわかってなかった。これは真実を知る旅。スピラの真実はまだ何も明かされていない。わたしはそれを知るために、ザナルカンドに行かなくてはならないんだ――そう、はっきりと悟ったんだ。

そして……奇妙な、ざわざわした不安が、自分の中に黒雲のようにわき起こっていくの、感じてた。

ああいう感覚、昔からなぜかよく当たったんだ。この時のも、外れなかったよね……。

あれからすぐ、わたしたち、ガガゼト山の岩壁にはめ込まれた、無数の祈り子様の像を見たよね。

キミが像に触れて、突然気を失って……ワッカさんやリュックが大騒ぎする声を聞きながら、わたし、いやな――とてもいやな予感に襲われてたんだ。キミがこのまま目覚めないとか、そんなことじゃなくて……もっともっと大切な何かを失っていく感覚。祈り子様の姿を見る時みたいに、キミの身体が透けたような気がした。

ぷっつりと意識が途切れた、ひどくおかしな倒れかただったのに、気がついたキミはいつもと変わらない――ううん、いつも以上に元気な素振り、見せたよね。あれで、予感が確信になったんだ。だってね、あの時盗み見たキミの顔、とてつもなく恐ろしいものを見た人が、それを懸命にこらえてる表情、だったから……。

でも、どんな“夢”を見たの？って、聞けなかった。

『シン』を倒す決意に迷いはないはずだった。なのに怖くて、悪寒がして……わたしが想像しているよりずっと悪い現実が、この旅の裏側には隠されてるんじゃないかって、強く感じたんだ……。

“最後かもしれないだろ？　だから、ぜんぶ話しておきたいんだ”

ついにたどり着いたザナルカンド遺跡――やっぱりキミのザナルカンドじゃなかった廃墟の広がりを前に、キミはそう言ったよね。そして、これまでのこと、旅の思い出をていねいに語ってくれた。あの時のルールーはおっかなかったとか、キマリなかなか口きいてくれなかったよな

とか、リュックの当て身は効いたよな、とか……とめどなく思い出をさかのぼっていくことで、わたしがここから前に進んでしまうのをこばむように。究極召喚を得る瞬間を、少しでも先延ばしにするかのように。

それをわたしから打ち切ったこと、今でも心の痛みと一緒に思い出すよ。

あれは、わたしのため、だけじゃなかったんだよね。キミにとっても最後になるかも知れない——そういう意味だったんだって、あとからわかったんだ……。

わたしたちは、究極召喚の本当の姿を知った。

もっとも信頼するガードを祈り子に変えて、究極召喚獣とする秘儀。この旅の意味は、召喚士とガードの強い絆を育むためにあったんだって、その時気づいた。

かけがえのない仲間を失う悲しみも、わたしが究極召喚を発動して死んだ瞬間に消え去ってしまう。残るのは"無"だけ。だから何も心配はいらない……。

死人となって1000年を過ごされたユウナレスカ様の語る言葉は、エボンの歴史に隠されていたあまりにもむごい真実をわたしたちに突きつけた。それは決して救いなんかじゃない。希望の光だと言われ続けてきた召喚士の旅は、まやかしを繰り返すためだけのもの、だったんだ。このやりかたじゃ『シン』は絶対に滅びない。倒しても、今度は究極召喚獣が——平和を願って自分を犠牲にしたガードが、新しい『シン』となって復活する——。

ジェクトさんが『シン』になったって、こういうことだったんだ。父さんたちは、もしかしたら死の螺旋を自分たちで断ち切れるかも知れないって究極召喚を受け入れたのに、実際には次の災いへの種まきをさせられていたんだ。

『シン』になったジェクトさん、つらかっただろうな……苦しかったんだろうな……それを知っていたキミも、この時わたしたちが感じたやるせなさ、悔しさを、ずっとこらえてたんだよね……。

だからわたし、この1000年の理をこばんだ。まやかしの希望を捨てて、別の道を探し出して戦い抜くって誓った。いつか必ず、『シン』を永遠に消し去ってみせるって。

そしてわたしたちはユウナレスカ様を——究極召喚を授かる手段を滅ぼしてしまった。そうするしかない状況だったけど、エボンの中で育ったわたしは、取り返しのつかないことしちゃったかな？　もしこれで『シン』を倒せなかったら、スピラのみんなに何て説明したらいいのかな……そんなこと、考えてたんだ。あの瞬間からもう、誰にも、先を行った人たちの知恵や経験にも頼れない道に踏み出してたから、心細くなってた。

でもキミは笑いながら言ってくれたね。もっととんでもないことしよう！　究極召喚なしで『シン』を倒そうって！

すごく頼もしかったよ。わたしが選んだ道は間違ってなかったって、キミの背中を見て、信じられた。

力、くれてたよ。

究極召喚はなくなったけれど——。

わたしの覚悟は、変わってなかったんだ。

召喚士の命と引き替えに、確実に『シン』の活動を停止させるのが究極召喚。それを捨てて戦う道を選んだからといって、召喚士が安全になったわけじゃないんだって、わかってた。むしろ、状況はもっと厳しくなってる召喚獣を操るわたしが命を投げ出す覚悟で臨まなければ、あの『シン』と向かい合うこともできないだろう……そう思ってた。死なずにすんだなんて、とても考えられなかった。

どうやって倒したらいいのか、ひとりで悩んで……でも、みんなも考えてくれてた。『シン』の中にいるジェクトさんに、祈りの歌を聴かせて、一時的にでも『シン』を鎮める作戦。それから、エボンの教えの外にある真実を、隠された『シン』の正体を、ベベルのマイカ総老師から聞き出す計画。

わたしひとりじゃないんだって、今さらながらに感じたんだ。みんなで、スピラが平和になるように願って、戦っているんだって。

ただね、悪い予感も膨らんでたんだ。

ベベル宮で、バハムートの祈り子様が現れて、『シン』を倒すための知恵を貸してくれた時、おかしいって思った。ガガゼト山から感じていた、あのいやな喪失感。究極召喚の真実だけじゃなく、もっと悪い何かが、ゆっくりと水底から浮かび上がってくるような胸騒ぎ……。

どうして、キミにも祈り子様が見えるんだろう。会話のはしばしに見え隠れする、何かを暗示するようなやりとりは何？　キミと祈り子様が、昔から知り合いだったとしか思えない、奇妙な会話の呼吸。キミはただの夢じゃないって？　祈り子様はどうして、キミに謝っているの——？

何か隠してるよねって尋ねたら、隠してないって答えたよね。あれで、わかっちゃったんだ。キミはすごく大切なこと、わたしに言ってないんだって。

わたしが召喚士の運命を、キミに教えてなかったみたいに……。

スピラのみんなが、地上で歌ってくれて。

わたしたちが、飛空艇の上で戦って。

シドさんが用意した飛空艇の兵器が雷光を噴いて。

ついに、『シン』は墜ちていった。究極召喚を使わずにあそこまで『シン』を追い詰めたことなんて、わたしたちの歴史にはなかった。1000年の間、誰もが無理だと思っていた光景——。

やれるかも知れない。ジェクトさんの苦しみ、終わらせてあげられるかも。『シン』の中にいるエボン＝ジュをやっつけて、『シン』が二度と復活しないようにできるかも。

そう思った時、ずっと気になってた疑問への答えが

雷に照らされたみたいに頭に閃いたんだ。それまでもずっと力を貸してくれてたはずの祈り子様が、わざわざ「協力する」なんて言いかたをした理由が。

エボン=ジュは自分を守る鎧『シン』を失うと、それを倒した召喚獣に取りついてまた鎧を造ろうとする。今まではもう召喚士のいない究極召喚獣が、次の依り代になって『シン』の核にされてたんだ。

それじゃ、わたしたちがジェクトさん——父さんの究極召喚獣をやっつけたなら、エボン=ジュは？　きっと、わたしが呼んだ召喚獣に乗り移る。それはとても小さな『シン』。わたしたち人間でも、何とか戦えるほどの……そしてすべての召喚獣を倒せば、エボン=ジュは行き場をなくして、本体を現さなくちゃいけなくなる。たぶんそれが、『シン』を永久に滅ぼすための、最後の戦い——。

つまり、祈り子様たちが協力してくれるというのは、エボン=ジュに乗り移られて、倒されるべき相手になってくれるということ……そしてもう決して、召喚獣は蘇らない。わたしは、わたしたちのスピラを救うために、魂の絆で結ばれた祈り子様たちの命を絶たなくちゃならないんだって、ようやくわかったんだ。

気になることはもうひとつ。

祈り子様は、夢見ることをやめる——そう言ってたよね。夢は、消えるって……。

エボン=ジュが『シン』の中で召喚しているのは
祈り子の……夢”

キミの答えが虚ろに響いた。はっきりとした理由もなく、ただ悪い予感といくつかの予兆が、わたしを核心に近づかせた。真実を覆い隠していた薄皮が、音もなくはがれて、落ちた。

そんなことあり得ない……そう思っても、打ち消そうとしても消えない、残酷な解答。

キミは……消えないよね？」

わたしの声、つぶやいてるみたいだったね。わかってたんだ。これが、ずっと感じていた悪寒の正体なんだって。

キミの答えをもらえないまま、私たちは『シン』との決戦に——エボン=ジュを止める最後の戦いに向かったんだ……。

ジェクトさんが、力尽きて……。

すべての元凶——でも、善くも邪悪でもない、悲しい稀代の召喚士エボンのなれの果てが現れる。とっくに人の姿を失って、1000年の昔に滅びたザナルカンドを永遠の夢の中に紡ぐことを願って、ひたすら召喚だけをし続ける存在が——。

エボン=ジュを倒せば、スピラを包む悪夢は消える。夢を守る鎧として、人を襲い続ける性を与えられた『シン』はいなくなる。

そして、夢の中に創られたものも消えてしまう。戦争に滅ぼされることのない夢の街。憧れの理想郷。“眠らない街”ザナルカンドも……キミの故郷も。

それじゃ、キミは？

“エボン=ジュを倒したらオレ……消えっから！”

キミの言葉がみんなに衝撃を与えている間、わたしはずっと、キミを見てた。

キミも、わたしを見てた。海のように青い瞳で、真っ直ぐにわたしを見つめ返してた。

ひどい喪失感。身体の半分が異界に持っていかれたような、ふわふわと現実味のない感覚。予感が当たってしまったこの現実を、わたしの意識じゃなく存在そのものが、こばみたがっているみたいだった。半身がちぎれてしまうような痛み。心のどこかで、どうして言ってくれなかったの、ひどいひどいよと泣いてる自分がいるのがわかる。

でも――。

でも、わたしに何が言えるだろう。精神の、たぶん召喚士の覚悟をした部分が冷静に、子供じみた部分へと語りかける。たしなめる。涙、こらえながら。

これは、同じことなんだ。同じことを、わたしがしていた。

『シン』を倒すために、究極召喚を使って死ななくてはならなかった召喚士。

『シン』の根源エボン＝ジュを消すことで、自分も消えようと決意したキミ。

どちらも同じ覚悟。みんなに幸せになって欲しくて、自分を犠牲にしようと心に決めた。恋し、恋してくれる人に、ごめん、と小さくつぶやきながら。

キミはこの“喪う”気持ちを受け入れたうえで、わたしを包み込んでくれたんだ。好きになってくれた。わたしの好きな人でいてくれた。

目を伏せて、キミの瞳から逃れて、思った。

ならばわたしに、このつらさをキミにぶつけることなんて許されるはず、ない。

わたしは――わたしだけは、キミの覚悟をきちんと受け止めなきゃならない。

“勝手で悪いけどさ！　これがオレの物語だ！”

前に進み出たキミが叫んで、わたしはその背中、見つめてた。

そう。これは、この戦いはもう、わたしの物語じゃなくなってる。主役はキミ。夢を終わらせるために走るキミと、長すぎた夢に自分の命とともに終止符を打とうとする祈り子様たちの物語。

納得しなくちゃ。最後まで、走り抜かせてあげなくちゃ。

いやだ！って、心がきしんだ。

終わりにしたくない。あきらめたくない。ユウナレスカ様に会う前に、究極召喚以外の道を探そうとしてくれたキミのように、わたし、揺れてた。

スピラの平和のほかには何もいらないはずだった。でもあの時、欲しいものがもうひとつできた。

愛する人よ、消えてしまわないで――。

残される者の悲しみをようやく知って、わたしはエボン＝ジュと向かい合った。

哀れなエボン＝ジュが、ザナルカンドの終わりを認めることのできなかった偉大な召喚士が、1000年の夢から醒める。バゴダを墓標に、スピラから消え去っていく。

『シン』の巨体は求心力を失って、膨大な、無数の幻光虫が集まっただけの残骸になった。もはや、人を襲う意志を失った抜け殻に。

その、最後に残ったこの世界との結び目を、わたしは解いた。異界送りの舞いが、『シン』だったものと、エボン＝ジュの依り代となって役目を終えた召喚獣たちを、形のない幻光虫へと還していった。みんな、夜空に消えていく……暗い空に咲く、大きな大きな光の花にな
て――。

それは、すべての祈り子様が、もう夢を見ることのな
い安息の眠りに就いたことを意味してた。夢を束ねた
世界、“眠らない街”ザナルカンドも消える。そこからや
てきたキミも、また……。

キミの姿がちらつくように薄く透けた。

キミは悲しそうに、薄らいでいく自分の身体を見てる

わたしは瞬きもしないで、キミから目をそらさないでい
たんだ。視線の先に捉えていないと、次の瞬間には、キ
ミがいなくなってしまうような気がして。

わたしに向けられたキミの目が、さよならを言ってるの
がわかった。反射的に、わたしはいや、いやと首を横に
振った。小さな子供みたいに。父さんを亡くした頃のわ
たしみたいに。

そんなわたしに、キミは精一杯の笑顔を作って、言っ
たね。

“オレ、帰らなくちゃ”

“ザナルカンド、案内できなくてごめんな”

それは、わたしを悲しませないように、だったね。消え
て、なくなってしまうんじゃなく、もとの世界に帰るんだって
優しいウソ。この瞬間もまだ、キミがわたしのこと、心配
してくれてるってわかって、たまらなく切なくなった。キミの
ことを本当に想ってるなら、わたし、この瞬間に、強くな
らなきゃ……そう、思ったんだ。

消えていくつらさを振り払って飛空艇から空に踏み出
そうとするキミを、少しでもこの世界につなぎ止めたくて
わたし、抱きついたね。でももう、その願いさえ、届かな
かった。キミの身体は空気みたいに透けて、触ることも
できなくなってた。

わたしは甲板に倒れて、涙がこぼれた。

抱きとめようとしてくれて、できなかったキミの、低くこら
えた声が聞こえた。わたしにはわかる、泣き出しそうで
それを誰かのために我慢してる声……。

大丈夫だって、言わなくちゃ。わたしは平気だから、も
う悲しまないでって伝えなくちゃ――だから立ち上が
て、顔見られないようにして、言ったんだ。

ありがとう、って。

わたしは絶対に忘れない。消えてしまうなんて思わな
い。キミはここにいたんだよ、スピラと、わたしを救って
れたんだよ……そういう気持ちをこめて。キミが安心し
て帰れるように。

気持ちを張ってるの、ばれてたよね。でも、キミは何
言わないで、わたしを後ろから抱きしめてくれたね。直
触れることのできない抱擁……重なってしまうキミとわ
し……けれども、あのマカラーニャの泉の夜と同じ、
かな感覚が伝わってきたよ。キミの、想いが、そのまま……

そしてキミはわたしを通り抜けて、走り出した。振り
らずに、大空に跳んで――。

わたし、視えたような気がした。キミを迎える三人の
姿が。アーロンさん、父さん、そしてジェクトさんが微笑ん
で、満足そうにキミと手を叩き合って。
海に、空に、キミが融けていく──。

悲しくても、つらくても、素敵な恋をしたと思う。
スピラはキミに永遠のナギ節を贈られて、わたしは忘
れられない愛をもらった。
でも、わたしまだ、"素敵な恋だった"とは言いたくな
い。
この恋の、幸せな結末を迎えたいから……あきらめ
たくない。
キミを、あきらめない。

＊

いなくなってしまった人たちのこと、時々でいいから……
思い出してください」
わたし、世界中の人たちに、そう呼びかけたんだ。
「シン」を消し去るために、スピラを駆け回ってがんばっ
たキミのこと、想ってもらえるように。
そのみんなの想いが合わさって、ひとつの夢に──
1000年前に滅びたザナルカンドの人たちが紡いだ"街"
の夢のようになったなら、キミはまた、スピラに戻ってくる
んじゃないかって思って。
今度は夢じゃなく、"真実"になったキミと会えるって、
信じて……。
ルカのスタジアムで演説を終えた時、みんなの心がひ
とつになって、空に昇っていったような気がしたよ。
だからわたし、キミを召喚する。この想いが無になる
はず、ない。
キミは消えてしまったんじゃなくて、ここじゃないどこか
にきっといる。みんながキミを想う気持ちが最後に行き
着く場所で、きっと元気にやっている。
いつか、わたしに逢いにきてくれる……。

＊

ビサイド島の、キミが最初に流れ着いた浜辺で。
わたしは毎日、水平線を見ている。空と海が融け合
う彼方。ぽっかりと、時間まで抜け落ちてしまったような、
穏やかな日々──それはずっと、ずっと続くナギ節。そ
の中で、終わらずに続いてるわたしの物語。
わたしが願う、物語のしめくくりは、こんな感じなんだ。
わたしが指笛を吹く。その音を頼りに、キミが海の向
こうからやってくる。指笛が聞こえたら飛んできてくれるっ
て約束を、ちゃんと守って。
その時までに、わたしはもっとうまく潜って、泳げるよう
になるつもり。リュックみたいに。泳いでくるキミに少しで
も早く近づいて、ここに戻ってきたって確かめられるよう
に。思いっきり抱きしめられるように。
望み通りの結末を迎えられるかどうかは、わからない。
でも、予感はあるんだ。わたしがあきらめないかぎり、
毎日上達してる指笛はいつか、キミのいるところまで届く
って。
帰ってくる方角を、教えてあげられるって──。

必ずやってくる、わたしの物語の終幕を待って。
キミを召喚する指笛、吹き続けてるよ。

FINAL FANTASY X ULTIMANIA Ω
ファイナルファンタジーX　アルティマニア オメガ

STAFF

出版
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.co.jp】

企画・構成・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】

山下　章　（Director／シナリオスタッフΩ座談会／Creator's Salon）
ベニー松山　（キミを呼ぶ指笛）
大出綾太　（Sub-Director／遊びかたの提案III・IV・VI～IX／解析限界突破⑥⑦／Creator's Salon／ボイスアクターの部屋／最終試練解答）
山中直樹　（遊びかたの提案I・II・Ω／解析限界突破①～⑤／人気投票結果発表）
板場利光　（グローバルアクター旅の軌跡／エキストラ・オブ・FFX／遊びかたの提案V／Creator's Salon）
小石朋仁　（HALL OF MONSTERS）
白川大輔　（HALL OF MONSTERS）
大野優子　（ストーリー詳解／スピラと人々の"物語"）
神崎理緒　（解析限界突破⑦／グッズカタログ）
大出啓太　（『ファイナルファンタジーX』大事典／シークレットΩ）
山田真也　（『ファイナルファンタジーX』大事典／シークレットΩ／グッズカタログ）
豊田知行　（遊びかたの提案I・III・V・VI・VIII・Ω／各種解析サポート）
藪良小路　（遊びかたの提案X／解析限界突破⑥／Creator's Salon）
中村京子　（Editorial Support）
篠原輝久　（Editorial Support）

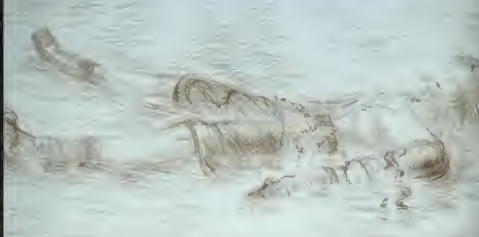
デザイン&DTP
株式会社エストール

マップCG
高橋政輝

装画制作（P.249）
松原拓也

インタビュー撮影
守屋貴章

協力
株式会社スクウェア・エニックス
『FFX』開発チーム
品質管理部FFXチーム
株式会社NHKプロモーション
株式会社青二プロダクション
俳協
青年座映画放送株式会社
イトーカンパニー
株式会社81プロデュース
株式会社シグマ・セブン
有限会社アトミックモンキー
有限会社ムーン・ザ・チャイルド

監修
株式会社スクウェア・エニックス
坂本幸一郎
宮崎克己
片山理恵子
今泉英樹
間　一朗

FINAL FANTASY X
INTERNATIONAL

ULTIMANIA
アルティマニア

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL
ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

イナルファンタジーX アルティマニア オメガ 巻末付録

ァイナルファンタジーX インターナショナル

ルティマニア | FINAL FANTASY X INTERNATIONAL ULTIMANIA

更点を知りつくせ!

:スクウェア・エニックス/著:スタジオベントスタッフ

- ●サブイベント:新たな強敵に打ち勝つための戦法を公開
- ●バトル:追加されたスフィア盤やアビリティの特徴を解析
- ●アイテム:装備の整理法則+装備名の変更部分をリスト化
- ●モンスター:能力値や行動パターンのわずかな変化も網羅
- ●シークレット:意外な追加・変更点の数々が明らかに!!

BASIC GUIDANCE

キャラクターたちのセリフが英語に ——— ボイス

USA版『FF X』をベースにしている本作『FF X インターナショナル(以下、インターナショナル版)』では、キャラクターたちのセリフがすべて英語になっている。字幕は日本語と英語が用意されており、メニュー画面の『コンフィグ』内にある『言語』で、いつでも切りかえが可能だ。なお、「英語」を選ぶと、字幕以外にもメニュー画面の文字などがすべて英語で表示される。

そのほか、セリフの表現や、いくつかの主要な用語も、USA版に準じたものになっている。オリジナル版の『FF X(以下、ノーマル版)』との用語上のおもな相違点は、右表のとおり。

⬅英語字幕でのアルベド語。日本語字幕の場合と同じく、辞書を手に入れると特定の文字が翻訳される。

■おもな用語の変化

ノーマル版	インターナショナル版	
	日本語表記	英語表記
祈り子	フェイス	Fayth
エボン=ジュ	ユ=エボン	Yu Yevon
機械	マキナ	Machina
試練の間	試練の回廊	Cloister of Trials
大召喚士	高召喚士	High Summoner
(「シン」の)毒気	毒	Toxin

⬅⬇インターナショ
ル版の日本語字幕は
英語のセリフを翻訳し
たものに変わってい
る。写真のように ユ
ニークな翻訳がされて
いるものもあるの

インターナショナル版　Wakka：はんかくさいことするな
ノーマル版　ワッカ：こ～のスットコが！ えらい恥かいたぜ

ユウナを待ち受ける恐怖の召喚獣 —— 新サブイベント

→P

インターナショナル版には、強力な召喚獣と戦うサブイベントが追加されている。イベントの基本的な内容は、ユウナを反逆者と見なした寺院によって各地に派遣された召喚士が、ユウナたちを発見すると、召喚獣を呼び出して戦いを挑んでくるというもの。このときのバトルは、召喚獣同士が戦うのではなく、通常のバトルと同じく、こちらのパーティーvsモンスターという形式で行なわれる。相手の召喚獣が非常に強く、しかもバトル中の逃走が不可能なので、何の用意もなく戦うとゲームオーバーは避けられないだろう。なお、このサブイベントは、マイカ消滅イベント後(反逆者の汚名が晴れたあと)でも行なうことが可能だ。

⬅基本的には、聖
経入手後に、ある
所を訪れたり特定
人物に話しかける
イベントが発生。

➡現れる召喚獣は
ユウナが召喚でき
ものと容姿こそ同
だが、体表面が不
味に青黒い。

自由度の増したスフィア盤が登場 ―― 新スフィア盤

(→P.017)

ゲームをはじめからプレイするとき、使用するフィア盤を下記の2種類から選べるようになっ。ふつうにキャラクターを成長させたいなら「オジナルバージョン」が、自分の意志で成長過程決めていきたいなら「インターナショナルバージン」がオススメ。プレイの途中でスフィア盤を変することはできないので、よく考えて選ぼう。

←インターナショナルバージョンは、全員のスタート地点が近く、分岐も非常に多くなっている。

インターナショナル版に用意されているスフィア盤

●オリジナルバージョン
ノーマル版の『FFX』におけるスフィア盤に、一部修正を加えたもの。分岐が少ないぶん、各キャラクターを自然に成長させていくことができる。

●インターナショナルバージョン
まったく新しいスフィア盤。分岐によって各所が複雑につながり合っており、どのように移動させるかでキャラクターの成長過程が決まってくる。

戦略のバリエーションが広がる ―― 新アビリティ

(→P.018)

コマンドアビリティとオートアビリティに、新なものが計13種類追加された。バトル中にルを得る『くすねる』と『まきあげる』は、ノール版『FFX』にはなかった要素だ。そのほかアビリティも、派手さはないが便利なものか、非常に強力なものまでそろっている。なお、ーマル版にあったアビリティはすべて継承さているが、その一部には調整が加えられた。

■新たに追加されたアビリティの分類

●モンスターに○○の記憶効果を与える
『パワーアタック』『パワーチェンジ』など
●モンスターからギルを得る
『まきあげる』『くすねる』
●ステータス異常を与える(または無効化する)
『フルブレイク』『リボン』
●短い動作時間でアイテムを使用する
『じんそく』

新たなDVD『OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY 2』 ―― 付録

(→P.002)

インターナショナル版には、新たな付録DVD同梱されている。その収録内容は、『FFX』のンディングから2年後のスピラを舞台にしたリジナルストーリー「永遠のナギ節」や、ノール版で主要人物のボイスを担当した声優たちの新録インタビューなど、『FFX』のファンに興味深いものばかりだ。

←「永遠のナギ節」は『FFX』のもうひとつのエンディングとも言える。

SPHERE OF SUB-EVENT

ダーク召喚獣と戦うイベントが追加された

おもに飛空艇入手後までシナリオを進めたあと、特定の条件を満たすと、青黒い体色の「ダーク召喚獣」が姿を現す。ダーク召喚獣は、ユウナが呼び出せる召喚獣と同じく8種類(計10体)存在し、各種類ごとに出現条件は異なる。

すべてのダーク召喚獣を倒すと、謎のモンスター「デア・リヒター」がナギ平原の谷底から出現。飛空艇の行き先リストに、デア・リヒターとのバトル専用の項目が追加される。このモンスターに戦いを挑んで勝利することが、一連のイベントの最終目標だ。

ダーク召喚獣の出現条件や各種データ、および攻略法は、以降のページに掲載してあるので、イベントを進めるときの参考にしてほしい。

←デア・リヒター本体、右腕、左の計3つの部位で成されており、それが強力な攻をくり出してくる。

■ダーク召喚獣とのバトルの特徴

- ●戦いのシステムは通常のバトルと同じ
- ●ダーク召喚獣と同じ姿の召喚獣を呼び出すことが可能
- ●バトル中の逃走はできない
- ●味方が全滅するとゲームオーバー

バトルを挑む前の準備

ダーク召喚獣は、大半が訓練場のオリジナルモンスターのどれよりも強いので、能力値を十分に上げてから戦いを挑もう。とくに、攻撃力と物理防御は255、すばやさは170以上まで成長させておくこと(七曜の武器を装備して『戦う』や『技』で攻撃するなら、攻撃力は200前後でも可)。『クイックトリック』を使用させるならば、運も130以上にしておきたい。

能力値の成長と合わせて、右記の装備も用意するといい。防具については、『リボン』がセットされたもののほうがオススメだが、改造で『リボン』をセットするためのアイテム(ダークマター×99)の入手は困難。まずはもう一方の防具を装備しておき、ダーク召喚獣を倒したときに『リボン』がセットされた防具が手に入ったら、それをベースに改造を行なうといいだろう。

■用意する武器

- ●第3段階まで強化した七曜の武器
- ●『さきがけ』『MP消費1』『トリプルドライブ』『ダメージ限界突破』がセットされた武器

※どちらか一方を用意するだけでも可
※『さきがけ』か『トリプルドライブ』のかわりに、『物理攻撃+20%』をセットしても可

■用意する防具

- ●『オートヘイスト』『オートフェニックス』『HP限界突破』『リボン』がセットされた防具
- ●『完全睡眠防御』『完全石化防御』『オートヘイスト』『オートフェニックス』がセットされた防具

※上側の防具を用意するのが理想
※『HP限界突破』のかわりに、『オートプロテス』をセットしても可

ダーク召喚獣に対する基本戦略

オーバードライブ技か『クイックトリック』で攻撃を行ない、敵の攻撃は、1名が『かばう』か『鉄壁』で受け止めたり、『はげます』『プロテス』などを活用して耐えしのぐ。敵の攻撃が引き起こすステータス異常は、なるべく防具のオートアビリティで無効化し、無効化できなかった場合は魔法またはアイテムで解除しよう。

←特定のダーク召喚獣のオーバードライブ技は、イズ状態を解る効果を持つ喚獣に受けさことでしのご

235 ヘレティック・ヴァルファーレ Dark Valefor

出現条件 飛空艇入手後、ビサイド村・全景に移動する

HP	800000【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	10000【オーバーキル時:15000】	ギル	—

ふだんは、『シューティング・レイ』を含む3種類の攻撃をランダムに使いわけてくる。『シューティング・レイ』への対策として、シェル状態＋集中効果(→P.402)でダメージに耐える態勢を整えるか、全員をリレイズ状態にしたうえで戦おう。オーバードライブ技の『シューティング・パワー』は、召喚獣に受けさせるのが無難だ。ダーク召喚獣のなかでは一番弱く、訓練場のオリジナルモンスターをすべて倒せるだけの能力値があれば、容易に倒せるだろう。

⬅運の値を40以上まで成長させてあれば、『クイックトリック』を回避されることはほとんどない。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
148	120	186	220	105	48	10	250

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
半減	半減	半減	半減	半減

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
エクスポーション×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
さきがけ	オートリジェネ
炎攻撃	HP限界突破
雷攻撃	リボン
水攻撃	
氷攻撃	
ダメージ限界突破	

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
通常攻撃か『ソニックウィング』か『シューティング・レイ』を使用した	5
何かしらの行動を受けた	15

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	判定	命中率	石化蓄積率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	20	—	通	90	10	○	×	○	×	—
ソニックウィング	Sonic Wings	単体	物理攻撃	プロテス	8	—	通	—	0	×	×	×	×	弱ディレイ(100%)
シューティング・レイ	Energy Ray	全体	魔法攻撃	シェル	26	—	通	—	0	×	×	×	×	—
シューティング・パワー	Energy Blast	全体	特殊魔法	—	4	—	通	—	100	×	×	×	×	—

攻撃名の英字は、メニュー画面の「コンフィグ」で「言語」の項目を英語に設定したときの名称

各種データの見かたはP.256を参照

出現場所:サヌビア砂漠・西部

236 ヘレティック・イフリート Dark Ifrit

出現条件 飛空艇入手後、サヌビア砂漠・西部で、2名のアルベド族がすわっている砂穴の横に立っている人物に話しかけ、選択肢で「はい」を選ぶ。その後、アルベドのホーム方面へ向かう

HP	1400000【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	20000【オーバーキル時:30000】	ギル	—

『メテオストライク』と、通常攻撃によるカウンターを主体に攻撃してくる。ヘレティック・ヴァルファーレが倒せるくらいに能力値を上げたメンバーで戦いを挑めば、それほど苦労せずに勝てるだろう。

なお、ヘレティック・イフリートが使うオーバードライブ技『地獄の火炎』は、特定の属性を持っていないため、『炎吸収』がセットされた防具などは無意味だ。この攻撃にかぎらず、ダーク召喚獣が使用する攻撃はいずれも属性を持っていないので注意すること。

⬅戦闘不能状態への対策を「リレイズ」や「オートフェニクス」にまかせつつ戦えばいい。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
220	173	177	163	124	27	8	230

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	無効	無効	半減	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
メガフェニックス×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	スロット数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
炎攻撃 ダメージ限界突破	炎吸収 HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?

- YES → 「地獄の火炎」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO → 「メテオストライク」を使用

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで通常攻撃を使用

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
「メテオストライク」を使用した	10
何かしらの行動を受けた	5

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
★ メテオストライク	Meteor Strike	単体	特殊魔法	シェル	2	—	遠	—	0	×	×	×	×	強ディレイ(100%)
★ 地獄の火炎	Hellfire	全体	特殊魔法	—	3	—	遠	—	0	×	×	×	×	—

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL ULTIMANIA

SPHERE OF SUB-EVENT

出現場所:雷平原・北部

237 ヘレティック・イクシオン Dark Ixion

出現条件 ●1回目:飛空艇入手後、雷平原・北部で避雷塔のそばにいる僧兵に話しかける
●2回目:雷平原・北部で、雷鳴とともに現れては消える召喚獣&少年僧に近づく

HP	1200000【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	20000【オーバーキル時:30000】	ギル	—

ヘレティック・イクシオンとのバトルは、計2回行なうことになる。1回目は、『サンダジャ』の連発に加えて、何かしらの行動を仕掛けるとカウンターで『通常攻撃(睡眠)』を使ってくる。カウンターによる攻撃はやっかいだが、基本戦略どおりに戦えば大丈夫だ。

2回目は、『通常攻撃(混乱)』や『エアロスパーク』をくり出してくる。誰か1名が『かばう』か『鉄壁』で攻撃を受け止めつつ、残り2名で攻撃しよう。カウンターを行なってこないぶんラクに戦えるが、オーバードライブ技が全体攻撃に変わっているので油断は禁物。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
176	220	133	188	180	36	0	250

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
無効	吸収	半減	無効	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
体力の素×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
雷攻撃 ダメージ限界突破	雷吸収 HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?
- YES → 行動①を実行し、オーバードライブゲージが1になる
- NO → 行動②

行動①、行動②の内容

バトル	行動①	行動②
1回目	「エアロスパーク」	「サンダジャ」
2回目	「トールハンマー」	「通常攻撃(混乱)」または「エアロスパーク」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

●ヘレティック・イクシオン(1回目)
オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた場合は、カウンターで「通常攻撃(睡眠)」を使用

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
「サンダジャ」を使用した	5
「通常攻撃(混乱)」を使用した、「エアロスパーク」を使用した(※1)、何かしらの行動を受けた	10

※1……2回目のバトルのみ

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段		威力	属性	射程	命中率	石化値倍率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃(睡眠)	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	実	16	—	近	254	100	○	×	○	×	※2
通常攻撃(混乱)	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	実	16	—	近	254	100	○	×	○	×	※3
サンダジャ	Thundaja	単体	魔法攻撃	シェル	実	200	—	遠	—	0	×	×	×	×	強ディレイ(100%)
エアロスパーク	Aerospark	単体	物理攻撃	プロテス	実	40	—	遠	—	100	×	×	×	×	※4
トールハンマー	Thor's Hammer	全体	特殊魔法	—	実	3	—	遠	—	0	×	×	×	×	※5

※2……睡眠99(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)
※3……混乱(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)
※4……バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リジェネ、リレイズ状態を解除
※5……パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)

238 ヘレティック・シヴァ Dark Siva

出現条件 飛空艇入手後、マカラーニャ寺院・大広間へ通じる扉に近づく

HP	1100000【オーバーキルHP：99999】	MP	999
AP	20000【オーバーキル時：30000】	ギル	―

おもに、通常攻撃と『天からの一撃』をランダムに使いわけてくる。ヘレティック・シヴァの通常攻撃は、有利なステータス異常をすべて解除するうえ、攻撃後の待機時間も非常に短いのが特徴。『リレイズ』などによる補助はあきらめて、つねに誰か1名に『かばう』か『鉄壁』を実行させつつ、残りのメンバーで攻撃を連発していこう。ヘレティック・シヴァのオーバードライブゲージが90まで増えたら、召喚獣を呼び出して攻撃を行ない(＝オーバードライブゲージを満タンにさせる)、『ダイアモンドダスト』を使わせてしまうといい。

←『天からの一撃』も攻撃後の待機時間が短め。すぐにぎの攻撃がくると想定しながら戦おう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
173	163	244	255	255	73	0	250

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
半減	無効	無効	吸収	―

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
魔力の素×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	スロット数	アビリティ数
255/256	3〜4	1〜2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
氷攻撃 ダメージ限界突破	氷吸収 HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
通常攻撃か『天からの一撃』を使用した、何かしらの行動を受けた	10

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	16	―	近	―	0	○	×	×	×	※1
★天からの一撃	Heavenly Strike	単体	物理攻撃	プロテス	32	―	遠	―	100	×	×	×	×	バーサク(254%)、混乱(254%)、睡
★ダイアモンドダスト	Diamond Dust	全体	特殊魔法	―	3	―	遠	―	0	×	×	×	×	―

※1……バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リジェネ、リレイズ状態を解除

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL ULTIMANIA

SPHERE OF SUB-EVENT

出現場所:エボン=ドーム・魔天

239 ヘレティック・バハムート Dark Bahamut

出現条件 飛空艇入手後、エボン=ドーム・魔天に入る

HP	4000000【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	30000【オーバーキル時:40000】	ギル	—

通常攻撃をくり返しつつ、全体攻撃の『インパルス』をカウンターで使ってくる。『インパルス』は石化効果を持つので、『完全石化防御』か『リボン』がセットされた防具は必須。なお、『インパルス』が持つ防御不能のスロウ効果は、防具に『オートヘイスト』がセットされていれば、強ディレイ効果と合わせて無効化できる。

戦いかたは基本戦略どおりでいいが、ヘレティック・バハムートのオーバードライブゲージが満タン(または満タン寸前)の状況では、『インパルス』→『メガフレア』と連続で使われる事態を避けるために、攻撃をひかえること。

⬅「インパルス」に耐えたあとは、発生したステータス異常を「デスペル」で解除しておきたい。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
245	234	222	233	255	102	0	250

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
ソインスターズ×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
MP消費1 AP2倍 ダブルドライブ ダメージ限界突破	オートプロテス HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

下図の行動をくり返す

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?

YES → 『メガフレア』を使用し、オーバードライブゲージが1になる

NO → 通常攻撃

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

攻撃に応じた行動

「オーバードライブ技を含む何かしらの行動を受けた回数」が5回に達した場合は、カウンターで『インパルス』を使用し、前述の「回数」がゼロから数え直しになる

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
通常攻撃を使用した、何かしらの行動を受けた	10

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	実 16	—	近	—	100	○	×	×	×	—
インパルス	Impulse	全体	物理攻撃	—	実 8	—	遠	—	0	×	×	×	×	※1
メガフレア	Mega Flare	全体	特殊魔法	—	実 2	—	遠	—	0	×	×	×	×	※2

※1……石化(254%)、スロウ∞(防御不能)、パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)、強ディレイ(100%)

※2……バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リジェネ状態を解除、強ディレイ(100%)

240 ヘレティック・ヨウジンボウ Dark Yojimbo

出現条件 ●1回目:ようじんぼう入手後、下図①の地点を矢印の方向へ移動し、召喚士に近づく
●2〜5回目:下図②〜⑤の地点へ、数字の順番どおりに向かう

HP	1600000【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	8000【オーバーキル時:10000】	ギル	—

盗まれたフェイスの洞窟MAP

※5回のバトルをすべて終える前に、洞窟を出るか、プレイデータのセーブ→ロードを行なうと、1回目からやり直しとなる
※床の石板を利用してワープするか、③の地点へ行かずに④の地点でバトルを行なうと、1回目からやり直すしかなくなる

1回目のバトルのみ、かならず先制攻撃をてくるのが特徴。バトル中はおもに、3種類の攻撃を使いわけてくる。戦いかたは基本戦略どおりでいいが、『斬魔刀』は召喚獣に受けさせること。5回目のバトルに勝利すると、ヘレティック・ヨウジンボウを倒したことになる。
バトル間の行動しだいでは1回目のバトルからやり直すハメになるが、これを利用して何度も戦い、『リボン』がセットされた防具を集めてもいいだろう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
244	210	131	144	243	114	0	255

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

無効化できない特殊効果

●シェル(0%)
●プロテス(0%)
●リフレク(0%)
●バファイ系(0%)
●リジェネ(0%)
●ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
体力の秘薬×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	スロット数	アビリティ数
255/256	3〜4	1〜2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
カウンター 魔法カウンター ドライブをAPに ダメージ限界突破	完全カーズ防御 HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

ヘレティック・ヨウジンボウが先制攻撃をする(1回目のバトルのみ)

オーバードライブゲージが100(満タン)になっている?

YES: 「斬魔刀」を使用し、オーバードライブゲージが「1+いずれかの攻撃を使用したときのゲージ増加量(※1)」になる

NO:
1/3「脇差(全)」
1/3「ダイゴロウ」
1/3「小柄」

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
いずれかの攻撃を使用した	(※1)
何かしらの行動を受けた	2

※1……1回目:6、2回目:10、3回目:16、4回目:20、5回目:26

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段		威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
★ダイゴロウ	Daigoro	単体	物理攻撃	—	実	8	—	遠	—	0	×	×	×	×	毒(254%)、石化(254%)
★小柄	Kozuka	単体	物理攻撃	プロテス	実	16	—	遠	—	0	×	×	×	×	※2
★脇差(全)	Wakizashi	全体	物理攻撃	プロテス	実	28	—	遠	—	100	×	×	×	×	—
★斬魔刀	Zanmato	全体	物理攻撃	—	実	250	—	遠	—	100	×	×	×	×	リレイズ状態を解除

※2……スロウ∞(254%)、パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)

出現場所 ガガゼト山・山門

241 ヘレティック・アニマ Dark Anima

出現条件 飛空艇入手後、ガガゼト山・登山洞窟で「召喚士の試練(ガガゼト第一の試練)」に再度挑戦して成功し、山門に現れたヘレティック・アニマに近づく

HP	8000000【オーバーキルHP：99999】	MP	999
AP	30000【オーバーキル時：40000】	ギル	—

石化などの効果を持つ通常攻撃、防御不能の即死効果を持つ『ペイン』、睡眠や死の宣告などの効果を持つ『メガグラビトン』といった、やっかいな攻撃をランダムに使いわけてくる。『リボン』(あるいは『完全睡眠防御』と『完全石化防御』)がセットされた防具を全員が装備し、『リレイズ』を使いつつ戦おう。オーバードライブ技の『カオティック・D』は、なるべく召喚獣に受けさせること。ちなみに、「シェル状態で軽減可能な攻撃」はすべて無効化されてしまうが、魔法で攻撃しなければ何の問題もない。

⬅即死効果や死の宣告状態による効果で戦闘不能状態にさせられるケースが多い。『リレイズ』を多用していこう。

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
155	230	255	255	183	85	0	255

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	吸収	吸収	吸収	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
スリースターズ×2	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
即死攻撃改 MP消費1 AP3倍 ダメージ限界突破	完全即死防御 HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
通常攻撃か「ペイン」か「メガグラビトン」を使用した	10
何かしらの行動を受けた	5

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	実 16	—	遠	—	100	○	×	×	×	※1
★ペイン	Pain	単体	魔法攻撃	シェル	実 —	—	遠	—	0	×	×	×	×	即死(防御不能)
★メガグラビトン	Mega-Graviton	全体	割合攻撃	シェル	実 —	—	近	—	0	×	×	×	×	※2
★カオティック・D	Oblivion	全体	魔法攻撃	—	実 2×16	—	遠	—	0	×	×	×	×	※3

※1……毒(254%)、石化(254%)、ゾンビ(254%)、カーズ(100%)
※2……睡眠99(254%)、沈黙99(254%)、暗闇99(254%)、スロウ∞(254%)、死の宣告(100%)、割合ダメージ…最大HPの7/16
※3……バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リジェネ状態を解除、強ディレイ(100%)、HP&MPダメージ、防御力無視

出現場所：キノコ岩街道・北端

242 ヘレティック・マグ Dark Cindy

出現条件 飛空艇入手後、キノコ岩街道・北端の分かれ道に立っている女性僧&少女僧のそばを通りかかったのち、このふたりの僧官か、奥から向かってくる女性に接近する

HP	3000000【オーバーキルHP：99999】	MP	999
AP	10000【オーバーキル時：12000】	ギル	—

ヘレティック・マグ、ヘレティック・ドグ、ヘレティック・ラグの3人組で出現。自分や味方のオーバードライブゲージの増加量に応じて、攻撃を切りかえてくる。まずは、1ターン目にユウナがメーガス三姉妹を召喚し、『デルタアタック』を受けさせる。その後、ヘレティック・ドグ→ヘレティック・マグ（逆でも可）の順に倒していこう。ヘレティック・ラグは、運と回避の両方が非常に高いので、オーバードライブ技と魔法でダメージを与えること。ちなみに、運の値が200以上あるキャラクターの『クイックトリック』と、ティーダの『エース・オブ・ザ・ブリッツ』を使用して、ヘレティック・ラグを最初に倒すという手もある。

SPHERE OF SUB-EVENT

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
175	223	171	105	185	40	0	255

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
リターンスフィア×1	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1[×2]	マスタースフィア×1[×2]

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
薬の知識 トリプルドライブ ギル2倍 ダメージ限界突破	オートフェニックス HP限界突破 リボン

BASIC ACTIONS 基本行動

バトル開始時に、全員のオーバードライブゲージが100（満タン）になる
↓
自分を含めた味方全員のオーバードライブゲージが100になっている？
- YES → 行動①
- NO ↓

自分のオーバードライブゲージが100になっている？
- YES → 「メガグラビトン」を使用し、オーバードライブゲージが1になる
- NO → 行動②

行動①、行動②の内容

モンスター名	行動①	行動②
ヘレティック・マグ	「デルタアタック」を使用し、味方全員のオーバードライブゲージが1になる	通常攻撃か「アングルティール」を使用
ヘレティック・ドグ	通常攻撃か「シュメルツェンド」を使用	
ヘレティック・ラグ	「リトルナーレ」か「カタストロフ」を使用	

PARTICULAR ACTIONS 特殊行動

オーバードライブゲージの増加量

条件	増加量
通常攻撃、「アングルティール」、「シュメルツェンド」、「リトルナーレ」、「カタストロフ」のいずれかを使用した	20
何かしらの行動を受けた	5

※基本行動と特殊行動は、ヘレティック・ドグ、ヘレティック・ラグも含めた共通のもの

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	実 36	—	近	—	100	○	×	×	×	※1
★アングルティール	Camisade	単体	魔法攻撃	プロテス	実 100	—	遠	—	100	×	×	×	×	HP&MPダメージ、防御力無視
★メガグラビトン	Mega-Graviton	全体	割合攻撃	シェル	実 —	—	近	—	0	×	×	×	×	※2
★デルタアタック	Delta Attack	全体	特殊魔法	—	実 80×6	—	遠	—	0	○	×	×	×	リレイズ状態を解除

※1……バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド、シェル、プロテス、リフレク、ヘイスト、リジェネ、リレイズ状態を解除
※2……睡眠99(254%)、沈黙99(254%)、暗闇99(254%)、スロウ∞(254%)、死の宣告(100%)、割合ダメージ…最大HPの7/16

出現場所:キノコ岩街道・北端

243 ヘレティック・ドグ Dark Sandy

出現条件 (ヘレティック・マグと一緒に出現)

HP	2500000 【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	10000 【オーバーキル時:12000】	ギル	—

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
186	201	207	168	201	80	100	255

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
フレンドスフィア×1	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
回避カウンター 魔法カウンター トリプルドライブ ダメージ限界突破	オートシェル HP限界突破 リボン

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
通常攻撃	Attack	単体	物理攻撃	プロテス	36	—	近	—	100	○	×	×	×	石化(254%)
★シュメルツェンド	Razzia	単体	魔法攻撃	プロテス	100	—	遠	—	100	×	×	×	×	リレイズ状態を解除、防御力無視
★メガグラビトン	Mega-Graviton	全体	割合攻撃	シェル	—	—	近	—	0	×	×	×	×	※1

※1……睡眠99(254%)、沈黙99(254%)、暗闇99(254%)、スロウ∞(254%)、死の宣告(100%)、割合ダメージ…最大HPの7/16

出現場所:キノコ岩街道・北端

244 ヘレティック・ラグ Dark Mindy

出現条件 (ヘレティック・マグと一緒に出現)

HP	2000000 【オーバーキルHP:99999】	MP	999
AP	10000 【オーバーキル時:12000】	ギル	—

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
148	187	248	132	233	130	240	255

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

無効化できない特殊効果

- シェル(0%)
- プロテス(0%)
- リフレク(0%)
- バファイ系(0%)
- リジェネ(0%)
- ヘイスト(0%)

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
テレポスフィア×1	エリクサー×1

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
ダークマター×1【×2】	マスタースフィア×1【×2】

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
255/256	3~4	1~2

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
魔法ブースター MP消費1 トリプルドライブ ダメージ限界突破	オートヘイスト HP限界突破 リボン

使用する攻撃

攻撃名		対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	睡眠	リフレク	特殊効果
★リトルナーレ	Passado	単体	物理攻撃	—	4×15	—	遠	—	100	○	×	×	×	即死(254%)
★カタストロフ	Calamity	単体	魔法攻撃	—	—	—	遠	—	0	×	×	×	×	※2
★メガグラビトン	Mega-Graviton	全体	割合攻撃	シェル	—	—	近	—	0	×	×	×	×	※3

※2……沈黙254(254%)、暗闇254(254%)、毒(254%)、パワーブレイク(254%)、マジックブレイク(254%)、アーマーブレイク(254%)、メンタルブレイク(254%)、カーズ(100%)

※3……睡眠99(254%)、沈黙99(254%)、暗闇99(254%)、スロウ∞(254%)、死の宣告(100%)、割合ダメージ…最大HPの7/16

SPHERE OF
BATTLE

旧スフィア盤からの変更点

インターナショナル版に収録されている「オリジナルバージョン」のスフィア盤は、ノーマル版『FF X』でのスフィア盤に、新アビリティ修得用の成長スフィアを追加するなどの調整をほどこしたもの。具体的な変更点は下図のとおりでマスの総数は828個から859個に増えている。なお、巻末付録ポスターには、スフィア盤の完全マップを掲載してあるので活用してほしい。

追加 リュックのスタート地点近くに「くすねる」を修得できる成長スフィアが加わった。

変更 アーロンのスタート地点近くに「パワーアタック」を修得できる成長スフィアが追加。近辺のマスの配置も変化している。

変更 Lv.4スフィアロックの先にある運成長スフィアが、2個とも「+1」から「+2」に変わった。

変更 「クイックトリック」の技修得スフィアの近くにある「MP+10」が「MP+20」に変化。

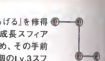
追加 ティーダのスタート地点近くに「スピードアタック」を修得できる成長スフィアが追加。

追加 ワッカ・エリアからアーロン・エリアに入る手前の場所で「フルブレイク」の修得が可能になった。ただし、そこへ到達するには、Lv.4キースフィアが3個も必要

追加 「じんそく」を修得できる成長スフィアと、それをふさぐ計5個のLv.4スフィアロックが追加。

変更 ワッカのスタート地点近くに「アビリティアタック」を修得できる成長スフィアが追加。近辺のマスの配置も変わっている。

変更 「アレイズ」を修得できるマス周辺のラインの配置が変化。そのため、「アレイズ」の修得には、Lv.4キースフィアが最低でも3個必要になった。

追加 キマリのスタート地点近くに「マジックアタック」を修得できる成長スフィアが追加。

追加 「まきあげる」を修得できる成長スフィアをはじめ、その手前に計3個のLv.3スフィアロックや1個のLv.4スフィアロックなどが追加。

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL ULTIMANIA

SPHERE OF BATTLE

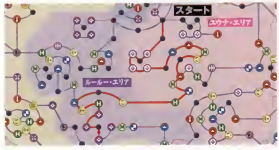
スフィア盤(インターナショナルバージョン)の特徴

「インターナショナルバージョン」のスフィア盤は、分岐が多く、さまざまなルートでキャラクターを育てることができる。下記に、自分のエリア(→P.016)以外を進む場合の育てかたをあげてみたので、参考にしてほしい。なお、このスフィア盤のマスは計805個と、オリジナルバージョンよりも少なめだ。

⬅全員のスタート地点が近いため、複数のキャラクターに同じルートを進ませることも難しくない。

自分のエリア以外を進む場合の育てかたの例

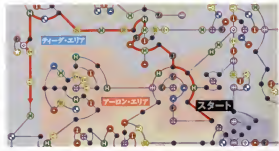
ユウナの場合

ユウナのエリアで「レイズ」を修得したあと、ルールーのエリアで黒魔法を修得していく。「ファイラ」などの修得に必要なS.Lvは、自分のエリア内を進んだルールーより2多いものの、魔力とすばやさはユウナのほうが高くなり、十分な戦力となる。「ブリザラ」修得後もルールーのエリアを進めばいいが、あえてワッカのエリアに入り、攻撃力と魔力の両方を上げるのも手。

キマリの場合

リュック→ユウナ→ルールーの順にエリアを進み、「ファイガ」などを修得してから「連続魔法」を目指す。ルールーが自分のエリア内を進んだときよりも低いS.Lvで「ファイガ」を修得できるのが大きな利点。ユウナやルールーに通らせてもいいルートだが、キマリに関してはビランやエンケとのバトルでLv.3キースフィアを盗めるというメリットまで得られる。

アーロンの場合

スタート地点の少し先からティーダのエリアに入ることで、攻撃力とすばやさの両方を上げていく。また、そのまま「スロウガ」を修得するまで進み、そこからアーロンのエリアに入れば、「アーマーブレイク」や「メンタルブレイク」を早い段階で修得することもでき、さらに攻撃力も大幅に上げられる。ティーダやワッカにも同じようなルートを進ませることが可能。

※このページは本を縦に開いて読んでください

スフィア盤(インターナショナルバージョン) 全図

インターナショナルバージョンのスフィア盤はこのような構造になっている。参考までに、キースフィアの利用を最小限にとどめたうえで、各キャラクターが移動できる範囲(エリア)を色わけしておいた。キャラクターを標準的に育てたければ、ひたすら自分のエリア内を進むようにしよう。

H…HP　M…MP　攻撃力　物理防御
魔力　魔法防御　すばやさ　回避
命中　運　1～85…アビリティ
スフィアロック

リュック・エリア
ユウナ・エリア
ルールー・エリア

■アビリティ対応表

1 フレア
2 まきあげる
3 じんそく
4 リレイズ
5 ホーリー
6 アレイズ
7 連続魔法
8 アルテマ
9 わいろ
10 ものまね
11 ディレイアタック
12 ヘイスト
13 とんずら
14 スピードアタック
15 挑発
16 リジェネ
17 ぶんどる
18 ケアルガ
19 デス
20 スロウ
21 マジックブレイク
22 かばう
23 フルブレイク
24 パワーブレイク
25 パワーアタック
26 はげます
27 くすねる
28 デスペル
29 サンダガ
30 ブリザガ
31 ウォタガ
32 ファイガ

新コマンドアビリティ

インターナショナル版には、8種類のコマンドアビリティが追加されている(下表参照)。これらのアビリティは、どちらのバージョンのスフィア盤においても修得可能で、『〇〇アタック』と『フルブレイク』は召喚獣でも修得できる。なお、ノーマル版から存在しているコマンドアビリティの変更点についてはP.021を参照。

◆物語の序盤はアビリティスフィアを落とす敵が少ないので、「アビリティアタック」が役に立つ。

■インターナショナル版で追加されたコマンドアビリティ　※表の見かたは「FF X BATTLE ULTIMANIA」を参照

系統	名前	消費MP	対象	射程	動作時間	特殊効果(発生率)	召喚獣が修得する際に必要なアイテム
技	パワーアタック	1	単体	近	3	力の記憶(100%)	パワースフィア×20
		対象に「戦う」と同じダメージを与え、力の記憶状態にする(落とすアイテムがパワースフィアに変化					
技	マジックアタック	1	単体	近	3	魔法の記憶(100%)	マジックスフィア×20
		対象に「戦う」と同じダメージを与え、魔法の記憶状態にする(落とすアイテムがマジックスフィアに変化					
技	スピードアタック	1	単体	近	3	すばやさの記憶(100%)	スピードスフィア×20
		対象に「戦う」と同じダメージを与え、すばやさの記憶状態にする(落とすアイテムがスピードスフィアに変化					
技	アビリティアタック	1	単体	近	3	アビリティの記憶(100%)	アビリティスフィア×20
		対象に「戦う」と同じダメージを与え、アビリティの記憶状態にする(落とすアイテムがアビリティスフィアに変化					
技	フルブレイク	99	単体	近	5	〇〇〇ブレイク状態(100%)	ダークマター×2
		対象に「戦う」と同じダメージを与え、パワーブレイク+マジックブレイク+アーマーブレイク+メンタルブレイク状態にする					
技	まきあげる	30	敵単体	近	3	—	—
		敵に「戦う」と同じダメージを与え、さらにギルを盗む(成功率や入手額は右ページを参照)					
特殊	くすねる	20	敵単体	近	3	—	—
		敵からギルを盗む(成功率や入手額は右ページを参照)					
特殊	じんそく	70	—	—	1	—	—
		短い動作時間でアイテムを使う。使用できるアイテムの種類は「アイテム」で選べるものと同じ					

新オートアビリティ

オートアビリティに関しては、下表にある5種類のものが追加された。なかでもとくに実用度が高いのは『リボン』で、訓練場オリジナルモンスターやダーク召喚獣などとのバトルで重宝する。ただし、神龍の『イレイザー』やヘレティック・バハムートの『インパルス』のような防御不能の特殊効果に加え、下表の注釈で記した特殊効果は防げないので注意したい。

■インターナショナル版で追加されたオートアビリティ　※表の見かたは「FF X BATTLE ULTIMANIA」を参照

系統	名前	効果	改造用アイテム	そのアビリティがセットされている装備を落とすモンスター	価格
武器用	パワーチェンジ	「戦う」および「技」に力の記憶効果(発生率:100%)を持たせる(※1)	パワースフィア×2	種族がオオカミ、甲羅、竜、ボムのいずれかのモンスター、護法機士、護法戦機、ゼロ式護法機士	10
武器用	マジックチェンジ	「戦う」および「技」に魔法の記憶効果(発生率:100%)を持たせる(※1)	マジックスフィア×2	種族が小鬼、プリン、エレメンタルのいずれかのモンスター、キマイラ、ゴースト、レイス	10
武器用	スピードチェンジ	「戦う」および「技」にすばやさの記憶効果(発生率:100%)を持たせる(※1)	スピードスフィア×2	種族がトカゲ、鳥、羽虫、目玉のいずれかのモンスター	10
武器用	アビリティチェンジ	「戦う」および「技」にアビリティの記憶効果(発生率:100%)を持たせる(※1)	アビリティスフィア×2	種族がツノのモンスター	10
防具用	リボン	複数の特殊効果(※2)を無効化する(防御率:255%)	ダークマター×99	ダーク召喚獣全般	50000

※1……『パワーアタック』などで攻撃したときは、コマンドアビリティで発生させるステータス異常のほうが優先される
※2……睡眠、沈黙、暗闇、毒、石化、スロウ、バーサク、混乱、ゾンビ、死の宣告効果が該当。カーズ、パワーブレイク、マジックブレイク、アーマーブレイク、メンタルブレイク、即死、吹き飛ばし、ディレイ効果は防げない

ULTIMANIA Column

『まきあげる』『くすねる』で入手できるギルの額

『まきあげる』や『くすねる』を使うと、敵からギルを盗むことができる。盗めるギルの額は、モンスターごとに決められた基本額をもとに、右表の範囲から決定。盗めるギルの額がランダムで変わるほか、1体のモンスターからギルを2回以上盗もうとすると、成功率が下がるうえに盗めるギルの額も少なくなってしまうのだ。

なお、モンスターごとに設定された盗めるギルの額は、倒したときに獲得できるギルの額とそれほど差がない。ギルを盗むたびに成功率や獲得額が減ってしまう点を考えると、同じ敵からギルを盗むのは1~2回にとどめておくのが効率的と言える。

■1体のモンスターからギルを連続で盗んだときの成功率と獲得額の変化

ギルを盗んだ回数	成功率	基本額に対する獲得額の範囲
0回	100%	50~100%
1回	50%	25~49%
2回	25%	12~24%
3回	12%	6~12%
4回	6%	2.9~5.8%
5回	3%	1.3~2.7%
6回	1.2%	0.5~1.1%
7回以降	0.4%	0.2~0.3%

■盗めるギルの基本額

※モンスター名は五十音順

モンスター	基本額
アーリマン	500
アイスプリン	200
アクアプリン	300
アケオロス	300
アシュラ	800
アダマンタイマイ	1500
アニマ	1000
アルキュオネ	200
アルテマウェポン	2000
アルベドガンナー	4000
アンテサンサン	500
イービルアイ	200
イエローエレメント	100
イビリア	100
ヴァラーハ	600
ヴァルナ	1300
ヴィーヴル	100
ウェンディゴ	1400
ウォータプリン	100
ウルフラマイター	800
エイロージュ	100
エフレイエ	2000
エフレイエ=オルタナ	2200
エベージュ	900
エンケ=ロンゾ	500
オーガ	800
オートアーマー	600
オートガーダー	300
オートガンナー	600
オートコマンダー	300
オートスカウター	300
オートスカウター(燃焼)	200
オートハンター	600
オクトパス	100
オチュー	400
オメガウェポン	3000
ガルキマセラ	500
ガルダ	100
ガルム	100
ガンダルヴァ	100
岩竜97型	1000
岩竜99型	1000

モンスター	基本額
キマイラ(マカラーニャの森)	700
キマイラ(アルベドのホーム)	600
キマイラブレイン	800
キラービー	100
キングベヒーモス	1400
クァール	800
グアド・ガード(対シーモア戦)	100
グアド・ガード(対シーモア戦以外)	200
クーシポス	200
クサーリク	100
グラット	400
グレネード	400
グレンデル	600
ケイブシュメルケ	200
幻光異体	0
幻光祈機	0
ゴースト	700
ゴールドエレメント	100
護法機士	1000
護法戦機	1200
コンドル	100
ザウラス	500
サハギン	200
サボテンダー	1000
サボテンダー?	1000
サンダープリン	100
サンドウォーム	800
サンドウルフ	300
サンドバルサム	300
シームルグ	100
シーモア	1600
シーモア:異体	1200
シーモア:最終異体	4400
シーモア:終異体	3900
ジオスゲイノ	1000
シュメルケ	100
シュレッド	300
『シン』(コア)	1000
『シン』(頭部)	1200
『シンのコケラ:グナイ』	1000

モンスター	基本額
『シンのひだりうで』	1000
『シンのみぎうで』	1000
ズー(オアシス)	800
ズー(サヌビア砂漠)	1000
スコル	400
スノーウルフ	200
スノープリン	100
スピリット	600
スプラッシャー	100
スワンプマフート	200
聖地のガーディアン	3300
ゼロ式護法機士	1600
僧兵	200
ソーン	300
ダークエレメント	400
ダークプリン	800
ディノニクス	100
ディンゴ	100
デスフロート	700
鉄ギ11型	1000
鉄騎63型	1000
鉄巨人	500
デビルモノリス	1000
デュアルホーン(ミヘン街道)	100
デュアルホーン(アルベドのホーム)	400
トンベリ	400
ニーズヘッグ	400
ネビロス	200
ハァルマ	400
バイトバグ	100
はぐれオチュー	300
バジリスク	100
バットアイ	200
バニップ	100
バルサム	100
バルバトゥース	1200
バンダースナッチ	800
ピュロボルス	600
ビラン=ロンゾ	500
ブエル	100

モンスター	基本額
ブラックエレメント	800
ブルーエレメント	100
フレイムプリン	400
フレジアス	300
フロートアイ	100
フンゴオンゴ	100
ヘッジバイパー	600
ベヒーモス	1000
ボム(ミヘン街道)	100
ボム(アルベドのホーム)	400
ホワイトエレメント	100
マジックポット	0
マスタークァール	1700
マスタートンベリ	600
魔天のガーディアン	3700
マフート	200
マンドラコラ	900
ミヘンファング	100
ミミック	0
ムシュフシュ	200
ムルフシュ	100
メイズラルヴァ	500
メチーエ	800
メリュジヌ	100
モルボル	1200
モルボルグレート	1500
ユウナレスカ	4200
ヨーウィー	400
ラプトゥル	100
ラマシュトゥ	100
ラルヴァ	300
ラルド	100
ランドウォーム	1800
レイジングスパイク	400
レイス	500
霊堂僧兵	200
レッドエレメント	100
レモラ	400
ワスプ	100

※物語の進行上、『まきあげる』『くすねる』を使う機会のないモンスターは除外している
※マカラーニャ寺院で戦うアニマ以外の召喚獣(ダーク召喚獣含む)、訓練場オリジナルモンスター、ブラスカの究極召喚、ジュ=パゴダの基本額は、すべてゼロに設定されている

システムの変更点

瀕死状態になりやすくなった

キャラクターが瀕死状態になる条件が「HPが残り25%未満になる」から「HPが残り50%未満になる」に変更された。これにより、オーバードライブタイプ「危機」によるゲージの増加や、オートアビリティ『ピンチに○○○』の発動が行ないやすくなっている。ちなみに、最大HPの1の位が奇数のキャラクターなら、フェニックスの尾や『レイズ』で戦闘不能状態を解除すると、それだけで瀕死状態になるのだ。

←最大HPが9999なら、『レイズ』などで戦闘不能状態を解除すれば、すぐ瀕死状態に。

「危機」と「対峙」の弱体化

下表のオーバードライブタイプは、1回あたりのゲージ増加量が減った。「危機」を使うときは、オートアビリティ『ピンチにドライブ』や『ピンチにヘイスト』を併用するといい。

■オーバードライブゲージの増加量の変化

オーバードライブタイプ	ゲージ増加量	
	ノーマル版	インターナショナル版
危機	16	5
対峙	4	3

『ドライブをAPに』の弱体化

1回のバトルにおいて、オートアビリティ『ドライブをAPに』で何度もAPを獲得すると、そのたびに獲得APの割合が「前回の約90%」に減るようになった。たとえば、初回の獲得APを100%とした場合、以降は90%、81%、72%、64%、57%……と減っていくのだ。したがって、『ドライブをAPに』でAPをかせぎたければ(→P.217)、1回あたりの獲得APが多い方法を利用しよう。オーバードライブタイプを「修行」にして、敵の攻撃で大ダメージを受けるのがオススメだ。

正宗が少し弱くなった

アーロン用の七曜の武器・正宗を装備した状態で『戦う』や『技』を使ったときのダメージ倍率が、ノーマル版の半分(HPが満タンなら通常の50%、HPが残りわずかなら通常の約216%)となった。

ようじんぼうの実用度がアップ

ようじんぼうの「やる気」の増加量がノーマル版よりも増え(→P.417~419)、強力な攻撃を出す確率が上がった。下記のような手順を踏めば、最終ボスを含めた全モンスターに対して、高確率で『斬魔刀』を出すことが可能だ。

■「斬魔刀」を高確率で出す手順の一例

❶ようじんぼう入手時の選択肢で「真に強い敵を倒すため」を選ぶ
❷ようじんぼうとの相性値を最大にする
❸ようじんぼうのオーバードライブゲージを満タンにする
❹「心づけ」での支払額を839万ギル以上に設定する

←上記の手順を踏めば、ブラスカの究極召喚に対しても「斬魔刀」を高い確率で使用する。

待機時間がループしなくなった

待機時間は、ディレイ効果などで255を超えると、ノーマル版ではゼロから数え直しになったが(→P.468)、インターナショナル版では255で増加がストップするようになった。

そのため、オリジナルモンスターのタンケットに対して、物理防御の高いキャラクターか召喚獣が単独で戦っていると、敵の『ラッシュアタック!』を受けつづけるという現象が起きてしまう(ノーマル版では、待機時間が255を超えた直後にターンがまわってきた)。しかも、そのキャラクターがリジェネ状態だと、HPがゼロにならず、バトルが永久に終わらないこともあるのだ。

バトル中のボイスにも字幕が追加

バトルボイスのうち、敵にトドメを刺すときに言うもの(ティーダの「トドメ!」など)以外は、すべて字幕がつくようになった。

←特定のコマンドをはじめて使ったときにしか聞けないボイスの字幕も表示されるようになっている。

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL ULTIMANIA

SPHERE OF BATTLE

コマンドの変更点

「クイックトリック」が弱体化

『クイックトリック』の動作時間が1から2に増えた。さらに、消費MPも12から36に変更されている。すばやさ170以上＋ヘイスト状態で『クイックトリック』を使ったとき(→P.397)の待機時間が1から3に増えてしまったわけだ。

特定のコマンドの威力と攻撃回数が変化

1ターンで何度も攻撃するタイプのコマンドが増えた(下表参照)。攻撃回数が増えたぶん、1発あたりの威力は低めになっているが、敵に与えるダメージ量の合計は、ノーマル版より多いものがほとんどだ。『カオティック・D』だけは威力の合計が低くなっているものの、攻撃回数が16回に増えた結果、合計で10万以上のダメージを与えることが可能になっている。

■威力と攻撃回数が変化したコマンド

コマンド名	威力		攻撃回数	
	ノーマル版	インターナショナル版	ノーマル版	インターナショナル版
疾風(追加入力に成功)	25	20	1	2
疾風(追加入力に失敗)	20	15	1	2
カオティック・D	75	4	1	16
デルタアタック	60	10	1	6

←「デルタアタック」は、最大60万弱ものダメージを敵全員に与える攻撃に変化した。

←「カオティック・D」、ショート版だと最後にダメージ量の合計が表示される。

「エース・オブ・ザ・ブリッツ」が調整された

ティーダの『エース・オブ・ザ・ブリッツ』は、追加入力に成功したときだと、最後の攻撃で与えたダメージ量だけでオーバーキルの成否が判定されていた。しかし、インターナショナル版では、その前の連続攻撃で与えていたダメージ量も判定基準に含まれるため、結果としてオーバーキルが狙いやすくなっている。

「わいろ」にランダムの要素が付加

『わいろ』の成功率や、成功時に入手できるアイテムの個数が、支払ったギルの額に応じて変わるようになった。下表は、支払額による変化の具体例をピックアップしたもの。支払額が敵の最大HPの5倍以下だと『わいろ』は絶対に成功しないが、それより多いギルを支払えば、額が増えるにつれて成功率も上がり、支払額が敵の最大HPの25倍以上なら成功率100%となる。

また、同じバトル内なら、支払ったギルの額が敵ごとに累積されるようにもなった。たとえ『わいろ』が失敗に終わっても、その敵に1ギルずつ支払っていけば(成否のチェックをくり返す)、いずれは『わいろ』に成功するのだ。

←対象の最大HPの数百倍のギルを支払えば、もらえる個数がノーマル版の3〜4倍になる。

■「わいろ」の成功率と入手できるアイテムの個数

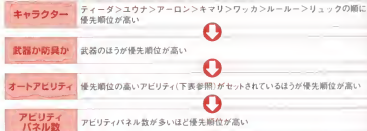
対象の最大HPに対する合計支払額	成功率	入手個数の範囲(ランダムで変化)
5倍	0%	—
10倍	25%	×0.40〜0.60
15倍	50%	×0.54〜0.81
20倍	75%	×0.64〜0.97
25倍	100%	×0.80〜1.20
30倍	100%	×0.84〜1.27
35倍	100%	×0.94〜1.41
40倍	100%	×1.04〜1.57
45倍	100%	×1.09〜1.64
50倍	100%	×1.20〜1.80
60倍	100%	×1.29〜1.94
70倍	100%	×1.40〜2.10
80倍	100%	×1.49〜2.24
90倍	100%	×1.60〜2.40
100倍	100%	×1.69〜2.54
200倍	100%	×2.44〜3.67
300倍	100%	×3.04〜4.57
400倍	100%	×3.54〜5.31
500倍	100%	×3.94〜5.91

※「入手個数の範囲」は、ノーマル版での個数(「FF X BATTLE ULTIMANIA」参照)を基準にしている
※上表をもとに決まった入手個数は端数切り捨てをしたあと、1/2の確率で1個上乗せされる
※算出後の入手個数が1個未満のときは1個、100個以上のときは99個に変化

装備にも自動整理機能が追加

インターナショナル版では、アイテム欄と同様に、装備欄にも、自動整理機能が追加された。装備欄で『自動』を選ぶと、下図の流れで装備ごとに優先順位を判定されて、ティーダ用武器、ティーダ用防具、ユウナ用武器……といった順に並びかえられるのだ。

■自動整理機能における優先順位の判定の流れ

キャラクター	ティーダ＞ユウナ＞アーロン＞キマリ＞ワッカ＞ルールー＞リュックの順に優先順位が高い
武器か防具か	武器のほうが優先順位が高い
オートアビリティ	優先順位の高いアビリティ(下表参照)がセットされているほうが優先順位が高い
アビリティパネル数	アビリティパネル数が多いほど優先順位が高い

■自動整理機能におけるオートアビリティの優先順位

武器用オートアビリティ

順位	アビリティ名
1	見破る
2	さきがけ
3	先制
4	カウンター
5	回避カウンター
6	魔法カウンター
7	魔法ブースター
8	薬の知識
9	貫通
10	MP消費1／2
11	MP消費1
12	ダブルドライブ
13	トリプルドライブ
14	ピンチにドライブ
15	ドライブをAPに
16	AP2倍
17	AP3倍
18	APなし
19	ダメージ限界突破
20	ギル2倍
21	エンカウントなし
22	炎攻撃
23	氷攻撃
24	雷攻撃
25	水攻撃
26	即死攻撃改
27	即死攻撃
28	ゾンビ攻撃改
29	ゾンビ攻撃
30	石化攻撃改
31	石化攻撃
32	毒攻撃改
33	毒攻撃
34	睡眠攻撃改
35	睡眠攻撃
36	沈黙攻撃改
37	沈黙攻撃
38	暗闇攻撃改
39	暗闇攻撃
40	スロウ攻撃改
41	スロウ攻撃
42	物理攻撃+3%
43	物理攻撃+5%
44	物理攻撃+10%
45	物理攻撃+20%
46	魔法攻撃+3%
47	魔法攻撃+5%
48	魔法攻撃+10%
49	魔法攻撃+20%
50	ほかく
51	パワーチェンジ
52	マジックチェンジ
53	スピードチェンジ
54	アビリティチェンジ

防具用オートアビリティ

順位	アビリティ名
1	魔法カウンター
2	オートポーション
3	オートST回復薬
4	オートフェニックス
5	レアアイテム入手
6	レアアイテムのみ
7	HP限界突破
8	MP限界突破
9	歩くとHP回復
10	歩くとMP回復
11	エンカウントなし
12	炎半減
13	炎無効
14	炎吸収
15	氷半減
16	氷無効
17	氷吸収
18	雷半減
19	雷無効
20	雷吸収
21	水半減
22	水無効
23	水吸収
24	完全即死防御
25	即死防御
26	完全ゾンビ防御
27	ゾンビ防御
28	完全石化防御
29	石化防御
30	完全毒防御
31	毒防御
32	完全睡眠防御
33	睡眠防御
34	完全沈黙防御
35	沈黙防御
36	完全暗闇防御
37	暗闇防御
38	完全スロウ防御
39	スロウ防御
40	完全混乱防御
41	混乱防御
42	完全バーサク防御
43	バーサク防御
44	完全カーズ防御
45	オートシェル
46	オートプロテス
47	オートヘイスト
48	オートリジェネ
49	オートリフレク
50	ピンチにシェル
51	ピンチにプロテス
52	ピンチにヘイスト
53	ピンチにリジェネ
54	ピンチにリフレク
55	ピンチにバウォタ
56	ピンチにバコルド
57	ピンチにバサンダ
58	ピンチにバファイ
59	物理防御+3%
60	物理防御+5%
61	物理防御+10%
62	物理防御+20%
63	魔法防御+3%
64	魔法防御+5%
65	魔法防御+10%
66	魔法防御+20%
67	HP+5%
68	HP+10%
69	HP+20%
70	HP+30%
71	MP+5%
72	MP+10%
73	MP+20%
74	MP+30%
75	リボン

一部の装備名が追加・変更された

5種類のオートアビリティが新たに加わったことにともない、それぞれに対応する装備名が追加された(表A、B)。また、一部のまぎらわしかった装備名も変更され(表C)、セットされたアビリティの判別がより簡単になっている。なお、表A、B内は、「FFX BATTLE ULTIMANIA」P.118～133の一覧表に挿入する形で活用してほしい。

■表A:追加された武器名とその決定条件

番号	決定条件	追加された武器名						
		ティーダ	ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック
53.1	「パワーチェンジ」	Pオーダー	パワーロッド	チェンジングP	パワー・モグ	パワーハンター	修力剣	スフィアクローP
53.2	「マジックチェンジ」	Mオーダー	マジックロッド	チェンジングM	マジック・モグ	マジックハンター	修魔剣	スフィアクローM
53.3	「スピードチェンジ」	Sオーダー	スピードロッド	チェンジングS	スピード・モグ	スピードハンター	修速剣	スフィアクローS
53.4	「アビリティチェンジ」	Aオーダー	アビリティロッド	チェンジングA	アビリティ・モグ	アビリティハンター	修能剣	スフィアクローA

※各決定条件の優先順位は、「FF X BATTLE ULTIMANIA」P.118の表の●と●のあいだに挿入されるため、番号は小数を用いて表記
※それぞれの武器の外見は、各キャラクターの●「FF X BATTLE ULTIMANIA」P.120～132)に対応したものと同じになる

■表B:追加された防具名とその決定条件

番号	決定条件	追加された防具名						
		ティーダ	ユウナ	ワッカ	ルールー	キマリ	アーロン	リュック
1.1	「リボン」	ホーリーシールド	ブレス・ザ・ブレス	パーフェクション	エタニティリング	将軍の小手	ゆるぎなきもの	マーシャルダブー

※決定条件の優先順位は、「FF X BATTLE ULTIMANIA」P.119の表の●と●のあいだに挿入されるため、番号は小数を用いて表記
※防具の外見は、各キャラクターの●「FF X BATTLE ULTIMANIA」P.121～133)に対応したものと同じになる

■表C:変更された武器名と防具名

ノーマル版		インターナショナル版
ユウナ		
不屈の指輪	▶	女王の指輪
炎の指輪	▶	水の指輪
氷の指輪	▶	炎の指輪
水の指輪	▶	氷の指輪
ルールー		
プラチナリング(※1)	▶	コンフュリング
キマリ		
炎の小手	▶	水の小手
氷の小手	▶	炎の小手
水の小手	▶	氷の小手

※1……変更されたのは●「(完全)混乱防御」)のプラチナリング。●(「物理防御+○%」が3つ)のプラチナリングは変更なし

ノーマル版		インターナショナル版
アーロン		
炎散の腕輪	▶	水散の腕輪
氷散の腕輪	▶	炎散の腕輪
水散の腕輪	▶	氷散の腕輪
リュック		
テンペストクロー	▶	テンペスト
タイフーンクロー	▶	タイフーン
プリズムクロー	▶	チーフテン
ミラージュクロー	▶	コンキュラー
ハリケーンクロー	▶	ハリケーン
ルビーアーマー	▶	バルバロッサ
ハルシアン	▶	アクアアーマー
プラチナアーマー	▶	コンフュアーマー

ブリッツ大会の優勝賞品がグレードアップ

物語の途中、ビサイド・オーラカはルカでのブリッツ大会に出場し、決勝戦でルカ・ゴワーズと戦う。ノーマル版では、決勝戦で勝利をおさめても、『エキシビション』と同様の賞品(ハイポーションやフェニックスの尾など)しか手に入らなかったが、インターナショナル版では、攻撃力スフィアがもらえるようになった。

←攻撃力が成長しにくいシナリオ序盤を乗り切るために、ぜひとも入手しておきたい。

SPHERE OF MONSTER

モンスターデータの変更

インターナショナル版では、一部のモンスターのデータが変更された。なかでも、大きく変わったのが以下の3種類(変更点は赤色の文字で表記)。スワンプマフートはAPやギル、落とすアイテムなどが新たに設定されており、ピュロボルスとオメガウェポンは能力値などが変更され、より手ごわくなった。

◆オメガウェポンは最大HPが10倍以上になったうえ、攻撃力や魔力なども上昇。結果として、ノーマル版とは比較にならないほど、強くなった。

データが大きく変更されたモンスター

スワンプマフート

ノーマル版

HP	850	【オーバーキルHP：1275】
MP	1	
AP	—	
ギル	—	

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
—	—

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
—	—

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
—	—	—

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
—	—

盗めるギルの基本額

—

「わいろ」の効果

必要金額	入手アイテム
17000	—

インターナショナル版

HP	850	【オーバーキルHP：1275】
MP	1	
AP	240	【オーバーキル時：480】
ギル	290	

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
パワースフィア×1【×2】	パワースフィア×1【×2】

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
ハイポーション×1	ハイベロの薬×1

落とす装備

落とす確率	パネル数	アビリティ数
12/256	1~3	1~3

その装備にセットされる可能性のあるアビリティ

武器	防具
貫通(キマリ、アーロン) 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃 パワーチェンジ	バーサク防御 物理防御+5%

盗めるギルの基本額

200

「わいろ」の効果

必要金額	入手アイテム
(※1)	ハイベロの薬×33(※2)

※1……インターナショナル版では必要金額が一定でない(→P.021)
※2……個数は基準値で、帰っていただいた金額によって変動する(→P.021)

ピュロボルス

ノーマル版

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
36	40	25	1	28	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
—	—	—	—	—

特殊効果に対する防御率

●石化(0%)
●即死(0%)

盗めるギルの基本額

—

インターナショナル版

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
40	60	32	20	28	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	—	—	—	—

特殊効果に対する防御率

●石化(120%)
●即死(120%)

盗めるギルの基本額

600

※落とす武器にセットされる可能性があるアビリティの変更点はボム系で共通(→P.028)

オメガウェポン

ノーマル版

HP	99999	【オーバーキルHP:13560】
MP	1	
AP	50000	【オーバーキル時:60000】
ギル	30000	

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
54	80	50	20	32	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
半減	半減	半減	半減	半減

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
Lv.4キースフィア×3[×2]	Lv.4キースフィア×3[×2]

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
勝負師の魂×30	勝負師の魂×30

盗めるギルの基本額

—

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	120	10	○	×	○	×	—

インターナショナル版

HP	999999	【オーバーキルHP:66666】
MP	999	
AP	50000	【オーバーキル時:60000】
ギル	30000	

能力値

攻撃力	物理防御	魔力	魔法防御	すばやさ	運	回避	命中
64	90	57	80	38	15	0	0

属性攻撃との相性

炎	雷	水	氷	聖
吸収	吸収	吸収	吸収	吸収

落とすアイテム

通常(7/8)	レア(1/8)
Lv.4キースフィア×3[×6]	Lv.4キースフィア×3[×6]

盗めるアイテム

通常(3/4)	レア(1/4)
勝負師の魂×30	勝負師の魂×30

盗めるギルの基本額

3000

使用する攻撃

攻撃名	対象	タイプ	軽減手段	威力	属性	射程	命中率	石化破壊率	クリティカル	沈黙	暗闇	リフレク	特殊効果
通常攻撃	単体	物理攻撃	プロテス	16	—	近	—	100	○	×	×	×	—

能力値が調整されたモンスター

下表にあげた12種類のモンスターは、前ページの3種類のような全体的な変更ではなく、能力値の一部のみが調整された。どの能力値も、ノーマル版から少なからず上昇しているのが特徴だ。なお、バルバトゥースは使用する攻撃、マスタートンベリは行動パターンにも、それぞれ調整がほどこされている（次項以降を参照）。

←能力値が低くなったモンスターはいない。どのモンスターも、ノーマル版より強くなったわけだ

■能力値の変更点

モンスター名	変更された能力値	ノーマル版	インターナショナル版
レイス	魔法防御	30	50
バルバトゥース	物理防御	90	100
	魔法防御	15	60
ヴァルナ	物理防御	50	70
	魔法防御	10	40
デスフロート	物理防御	1	10
	魔力	45	47
	魔法防御	120	150
ブラックエレメント	物理防御	240	250
	魔力	28	33
	魔法防御	1	30
ザウラス	物理防御	30	50
	魔法防御	120	150
スピリット	物理防御	60	90
	魔法防御	1	30

モンスター名	変更された能力値	ノーマル版	インターナショナル版
ハアルマ	物理防御	1	30
	魔法防御	120	150
マスタークァール	物理防御	1	50
	魔法防御	40	50
	すばやさ	23	28
メチーエ	攻撃力	35	40
	物理防御	55	70
	魔法防御	10	30
マスタートンベリ	物理防御	10	40
	魔法防御	1	40
	すばやさ	18	21
アルテマウェポン	HP	70000	99999
	MP	1	99
	すばやさ	28	32

使用する攻撃が調整されたモンスター

一部のモンスターは、使用する攻撃がノーマル版とは異なる（下表参照）。ただし、攻撃の種類が変更されたわけではなく、威力または石化破壊率のみが上昇している点に注意。ちなみに、召喚獣が使用する攻撃の威力の調整は、敵として出現したときだけでなく、ユウナが呼び出した召喚獣にも適用される（→P.021）。

←ズーの通常攻撃（着地時）は、石化破壊率が上昇したものの、サヌビア砂漠にはこちらを石化状態にしてくるモンスターがいないためまったく問題ない

■使用する攻撃の変更点

モンスター名	攻撃名	変更された要素	ノーマル版	インターナショナル版
アニマ（※1）	カオティック・D	威力	75	4×16
アニマ（※2）	カオティック・D	威力	85	6×16
ズー、ストラトエイビス	通常攻撃（着地時）	石化破壊率	0	100
メーガス三姉妹	デルタアタック	威力	60	10×6
バルバトゥース、ヴォーバン	ボディプレス	威力	10	13
	シュトルムフレイム	威力	24	28

※1……マカラーニャ寺院に出現するアニマ
※2……レミアム寺院に出現するアニマ

ULTIMANIA Column

名前が表示されるようになった攻撃

データ自体は調整されていないが、画面上部に攻撃名が表示されるようになったものがある。バルサム系の『タネ大砲』と『タネマシンガン』がそれだ。また、ヴァルナが『エンブレム・オブ・フェイト』を使用する直前のターンに表示されるメッセージが、「魔力集中」から「魔法集中」に変わった（これは、アバドンの『エンブレム・オブ・コスモス』も同様）。

特殊効果に対する防御率が調整されたモンスター

右表のモンスターは、特殊効果に対する防御率が調整されている。基本的には、インターナショナル版で実行可能になった戦法に対しての調整がメイン。たとえば、ノーマル版でトロスに睡眠効果がある攻撃を仕掛けるのは難しかったが、インターナショナル版では対トロス戦の時点でも、ティーダが『スリプルアタック』などを修得可能。それらでトロスを睡眠状態にできた場合、手榴弾を連発しているだけで、ほとんどダメージを受けずに倒せることになってしまう。そういった安直な戦法を防止するために、トロスの睡眠効果に対する防御率は「0」から「GUARD」になったのだ。

■特殊効果に対する防御率の変更点

モンスター名	防御率が変更された特殊効果	ノーマル版	インターナショナル版
トロス	睡眠	0%	GUARD
バルサム ※1	暗闇	20%	GUARD
	ゾンビ	0%	GUARD
あたま ※2	記憶	0%	GUARD
うで ※2	記憶	0%	GUARD
デビルモノリス	パワーブレイク	50%	80%
ブラスカの究極召喚	斬魔刀	Lv 5	Lv 6(※3)
一つ目	ディレイ	0%	GUARD

※1……チュートリアルバトルに出現するバルサムのみ
※2……「シンのコケラ：ギイ」とアルテマバスターで共通
※3……ノーマル版では、斬魔刀を阻止する能力が5段階(Lv.5まで)だったが、インターナショナル版では6段階(Lv.6まで)になった

落とすアイテムが調整されたモンスター

ノーマル版において「オーバーキル時に落とすアイテムの個数が通常時の個数以下になっていたモンスター」も、すべて通常時の2倍の個数を落とすように統一された。これはサヌビア砂漠に出現する、落とすアイテムを2種類持つモンスターも同様。つまり、どんなモンスターでも、オーバーキルで倒したほうがトクになったわけだ。

⬅ノーマル版ではオーバーキルで倒すとアルベド回復薬を落とさなかったサンドバルサムなども、インターナショナル版ではこのとおり。

行動パターンが調整されたモンスター

能力値などのデータではなく、行動パターンに調整がほどこされたのが、下表の5種類だ。なかでも注目すべきは、スプラッシャー(1体)とキングベヒーモスで、『ほかく』がセットされた武器で倒せば、敵の反撃を受けずにすむようになった。とくに、キングベヒーモスの『メテオ』は受けるダメージが非常に大きく、キャラクターが十分に成長していないと全滅する危険性もあっただけに、うれしい変更だ。ただし、どちらのモンスターも、すでに10体捕獲している場合は、反撃を受けてしまうので注意。

⬅『ほかく』がセットされた武器で倒せば、それ以上捕獲できない状況でないかぎり、『メテオ』による反撃を受けずにすむ。

➡カウンター防止のために、マスタートンベリが4回前進するのを待ってから攻撃すると、与えるダメージが減ってしまうことも。

■インターナショナル版で追加された行動パターン

モンスター名	追加された行動パターン
コケラくず(ウロコ型)	「シンのコケラ：エキュウ」が「スクリュー」を使用した直後にも、コケラくず(ウロコ型)が補充される
スプラッシャー(1体)	捕獲されたときは、戦闘不能状態になった直後の「自爆」を使用しない
キングベヒーモス	捕獲されたときは、戦闘不能状態になった直後の「メテオ」を使用しない
マスタートンベリ	4回前進したあとは、物理防御と魔法防御が、それぞれ40から130に増加する
ネスラグ	ヴァルファーレに対しては、「百万トン」を使用しない

武器にセットされるアビリティの追加・変更

新アビリティとして『○○チェンジ』が加わったことにより、モンスターが落とす武器にセットされるオートアビリティも一部変更された。具体的な変更内容は下表のとおりで、おおむねモンスターの系統（→P.298）ごとに共通となっている。また、装備を落とす確率が8／256だったモンスターは、すべて12／256に底上げされ、わずかながら装備の入手確率がアップした。

←パワースフィアを落とすモンスターは「パワーチェンジ」というように、落とすスフィアと同じ種類の「○○チェンジ」を落とす傾向がある。

■武器にセットされるアビリティの変更点

ノーマル版	▶	インターナショナル版
オオカミ系、甲羅系、竜系		
貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー）	▶	貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃 パワーチェンジ
ツノ系		
貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 沈黙攻撃	▶	貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 沈黙攻撃 アビリティチェンジ
合成獣系、幽霊系		
貫通（キマリ、アーロン） 魔法攻撃+5% 魔法攻撃+10%	▶	貫通（キマリ、アーロン） 魔法攻撃+5% 魔法攻撃+10% マジックチェンジ
トカゲ系、羽虫系		
貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー）	▶	貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃（※1） スピードチェンジ
プリン系（※2）、エレメンタル系		
貫通（キマリ、アーロン） ○攻撃（※3）	▶	貫通（キマリ、アーロン） ○攻撃（※3） マジックチェンジ
鳥系		
見破る 貫通（キマリ、アーロン） 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー）	▶	見破る 貫通（キマリ、アーロン） スピードチェンジ

ノーマル版	▶	インターナショナル版
目玉系		
貫通（キマリ、アーロン）（※4） 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー）	▶	貫通（キマリ、アーロン）（※4） 炎攻撃 雷攻撃 水攻撃 氷攻撃 物理攻撃+5%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+5%（ユウナ、ルールー） スピードチェンジ
小鬼系		
貫通（キマリ、アーロン） 雷攻撃 物理攻撃+○%（ユウナ、ルールー以外）（※5） 魔法攻撃+○%（ユウナ、ルールー）（※5）	▶	貫通（キマリ、アーロン） 雷攻撃 マジックチェンジ
ボム系		
貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃	▶	貫通（キマリ、アーロン） 炎攻撃 パワーチェンジ
魔法兵器系（魔法機士）		
貫通（キマリ、アーロン） 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 物理攻撃+5%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー） 魔法攻撃+5%（ユウナ、ルールー）	▶	貫通（キマリ、アーロン） 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 物理攻撃+5%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー） 魔法攻撃+5%（ユウナ、ルールー） パワーチェンジ
魔法兵器系（魔法戦機、ゼロ式魔法機士）		
貫通（キマリ、アーロン） 物理攻撃+3%（ユウナ、ルールー以外） 物理攻撃+5%（ユウナ、ルールー以外） 物理攻撃+10%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+3%（ユウナ、ルールー） 魔法攻撃+5%（ユウナ、ルールー） 魔法攻撃+10%（ユウナ、ルールー）	▶	貫通（キマリ、アーロン） 物理攻撃+5%（ユウナ、ルールー以外） 物理攻撃+10%（ユウナ、ルールー以外） 魔法攻撃+5%（ユウナ、ルールー） 魔法攻撃+10%（ユウナ、ルールー） パワーチェンジ

※1……羽虫系のみ
※2……ダークプリンのみ、合成獣系および幽霊系と同じ
※3……フレイムプリンとレッドエレメントは炎攻撃、サンダープリンとイエローエレメントとゴールドエレメントは雷攻撃、ウォータプリンとアクアプリンとブルーエレメントは水攻撃、スノープリンとアイスプリンとホワイトエレメントは氷攻撃、ダークエレメントとブラックエレメントは炎、雷、水、氷の各攻撃
※4……バットアイ以外
※5……ガンダルヴァは○○攻撃+3%、エイロージュとガルキマセラは○○攻撃+5%

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL SECRET

インターナショナル版での変更点～バトル編

●一番上にあるアイコンがとれか明確になった

CTBウィンドウに表示されるアイコンのうち、一番上にある(ターンがまわってきている)ものは、その右側に三角マークが表示されるようになった。

●交代後もカーソル位置が記憶される

コンフィグ画面でカーソル位置を「記憶」にしても、ノーマル版だとメンバー交代時にはカーソル位置がリセットされてしまったが、インターナショナル版ではリセットが行なわれなくなっている。

●ワッカの『スロット』がパワーアップ

ワッカのオーバードライブ技『スロット(リールの種類は問わない)』も、ティーダの『剣技』やアーロンの『秘伝』と同様に、追加入力に成功したときの残り時間に応じて、敵に与えるダメージ量が最大1.5倍に増えるようになった(→P.406)。

●『調合』リストの右下に名前の表示欄が

メニュー画面における『調合』リストでは、『エキセントリック』を使用するまで、右列の最下段には何も表示されなかったが、インターナショナル版では最初から名前の表示欄(横長のワク)が出るようになった。この変更により、『調合』が全64種類ということを最初から確認できるようになっている。

●チョコボの尾(羽)の効果が部分的に変化

チョコボの尾(羽)で対象をヘイスト状態にしたとき、その待機時間を1.5倍にする効果が、「半分(端数切り上げ)にする」に変更され、実用度が上がった。

●『ヘイスガ』を使った強力な戦法が不可能に

複数の味方をリフレク状態にしたあと、味方に向けて『ヘイスガ』を使うと、敵の待機時間を大幅に増やすことができたが、この現象は削除されている。

●幻光天極の回転直後に属性との相性が変化

シーモア:最終異体は、背後にある幻光天極の向きで属性との相性が変わる。ノーマル版では「こちら側にターンがまわってきたとき」に相性が変わったが、インターナショナル版では「幻光天極の向きが変わった瞬間」に相性が変わり、敵の『ウォタガ』を跳ね返して大ダメージを与えることが不可能に(→P.469)。

●ちょっとした演出の変化

インターナショナルバージョンのスフィア盤のみ、成長スフィアを発動したときに広がる光のサイズがノーマル版よりも大きくなっている。また、バトル中に宝箱を開けてアイテムを入手した場合、宝箱の内部から無数の光が飛び散るようになった。

●『タネ大砲』の修得がより強制的になった

ノーマル版では、キーリカの森でのチュートリアルバトルで、キマリが『竜剣』のかわりに『不幸』を使うと、『タネ大砲』の修得をしないままバトルを進められたが、インターナショナル版では『不幸』が使用できないようになっている。もっとも、インターナショナルバージョンのスフィア盤を使い、このバトルの前に『はげます』などを修得しておけば、結局は『竜剣』を使わずにバトルを進めることが可能だ。

←「不幸」以外の『特殊』コマンドを修得しておけば、『タネ大砲』を修得せずに、バトルを終わらせることが可能。

インターナショナル版での変更点～シナリオ編

●セーブスフィアが増えた

モンスター訓練場の奥にセーブスフィアが設置されて、訓練場が利用しやすくなった。なお、インターナショナル版で削除されたセーブスフィアはない。

←訓練場の奥にセーブスフィアが新設された。セーブや回復がすぐに行なえるので便利。

●ガガゼト山の試練に失敗すると……

ガガゼト第一の試練で、投げたボールが障害物に当たってしまうと、ペナルティとしてバトルが発生するようになった。なお、その内容は通常のバトルと同じで、逃走することも可能。

●飛空艇の操作性が上がった

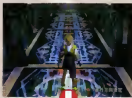
飛空艇でシドに話しかけたときに表示されるナビマップにおいて、行き先リストの上下の端がつながった。また、左スティックでカーソルを動かすことも可能になったほか、方向キーや左スティックを上や下に入力したままでカーソルが進みつづけるようになっている。

●怪現象の削除

サルベージ船の甲板で敵とエンカウントしてしまう現象(→P.469)や、ナギ平原でネーダーやチョコボが浮いていく現象(→P.473)が削除された。また、連絡船ウイノ号で空中にワンツが立つ現象(→「SCENARIO ULTIMANIA」P.68)も発生しなくなっている。

インターナショナル版での変更点～サブイベント編

●ベベルの試練の間での方向転換が簡単になった

聖ベベル宮の試練の間で、中段にある十字路の上まで移動すると、進行方向を決めるまでは浮遊床の移動が停止するようになった。なお、この場所から封のスフィアがある通路(中段の中央にある通路)に行きたい場合は、手前と奥に見える矢印の両方が前方を向いているときに◯ボタンを押すこと(写真参照)。

⬅足元の矢印が前方、奥の矢印が右側を向いているときに◯ボタンを押してしまうと……

⬅曲がりたい場所までは進めるが、矢印が前方を向いているあいだにその上を通過してしまい、目的地まで移動できない。

●『とれとれチョコボ』の必勝法が不可能に

ノーマル版では、ナギ平原での『とれとれチョコボ』で、時間切れになると同時に鳥に当たると、以降の訓練からはチョコボが鳥に当たっても足止めされなくなったが、この現象は削除されている。

インターナショナル版での変更点～メッセージ編

●特定の用語が変更された

インターナショナル版になって変更された用語はP.002で紹介したものだけではない。こまかい部分では、下表にあげた用語も変わっているのだ。

■インターナショナル版で変更された用語

ノーマル版	インターナショナル版
総老師	大老師(Grand Maester)
シバーフ	シューパフ(Shoopuf)
マラカーニャ寺院	マカレナ寺院(Macarena Temple)
ヒクリ	カリ(Calli)
ナバラ＝グアド	ナブ＝グアド(Nav Guado)
エボンのたまもの	エボンに称えあれ(Praise be to Yevon)
せいいっぱいがんばる!	ベストをつくす!(To do our best!)
道がなければ切り開けばいい	なせばなる!(Where there's a will, there's a way)
ジェクト様シュート3号	雄大かつ素敵なジェクトシュート3号(Sublimely Magnificent Jecht Shot Mark III)

※カッコ内は英語字幕での表記

●字幕設定によって用語が変化する

字幕が日本語設定ならノーマル版と同じよう[illegible]示される用語のなかにも、英語のボイス&字幕で[illegible]別の言葉に変わっているものがある(下表参照)。

■日本語から英語には直訳されていない用語

ノーマル版	インターナショナル版
ガード	Guardian(ガーディアン
召喚獣	Aeons(永遠なる者
祈りの歌	Hymn(賛美歌)
異界	Farplane(彼方の地)
異界送り	Sending(送る)
ナギ節	Calm(凪)
幻光虫	Pyreflies(火葬虫)
幻光河	The Moonflow(月の流れ
幻光花	Moonlily(月のユリ
テンプテーション	Fury(怒り)
敵の技	Ronso Rage(ロンゾの激怒
秘伝	Bushido(武士道)
マグ	Cindy(シンディ)
ドグ	Sandy(サンディ)
ラグ	Mindy(ミンディ)
ユウナん	Yunie(ユウニィ)
はりはりまんぼん	Needle time Needle time(針の時間

※カッコ内はその用語の和訳

●ダメージ(回復)量の表示フォントが変化

ダメージ量や回復量を示す文字が下写真のように変わった。文字のサイズが大きめになったほか、線が太くなったことで見やすくなっている。

●特定の名前がアルファベット表記になった

操作可能なキャラクターと召喚獣の名前がアルファベット表記に変化した。そのため、名前の決定&変更時も英数字しか選べなくなっている。

●日本語字幕か英語字幕かでパスワードが変わる

隠しエリアを発見するためのパスワードは、字幕の言語設定によって下表のように変わり、英語設定のときは英数字しか入力できなくなる。なお、パスワードを導き出す手順はどちらの場合も同じ。

■隠しエリアの発見に必要なパスワードのちがい

日本語設定	英語設定
ごっどはんど	GODHAND
びくとりあす	VICTORIOUS
むらさめ	MURASAME

シナリオスタッフΩ座談会

FINAL FANTASY X ULTIMANIA PART.2

エンディングの意味などについて語り合っていただいたPART.1(→P.191)につづいて、いよいよ座談会は『FFXインターナショナル』の話題へ突入！「永遠のナギ節」に関するアッと驚く話が飛び出したのだ!!
(進行：山下 章)

ティーダがしゃべっていた㊙セリフ

──まずお聞きしたいんですが、『FFXインターナショナル』は、どういう経緯で発売されることになったんですか？

鳥山　とにかくユーザーから続編の要望が多かったんですよ。エンディングのあとの話が見たいという要望が。で、「インターナショナル」という形ならば、本編とは独立した付録DVDのほうで、その後のエピソードを入れられるかもってことになって。ならば、「X」を終えたときにプレイヤーが想像するものとはおそらくちがう、僕らの考える"その後"を出してみたいと思ったんですよ。

野島　それと、ロサンゼルスで海外版の録音に立ち合っていたときに、北瀬さんにメールしたんですよ。「英語の声がもったいない」って。

北瀬　野島さん、言ってたもんね。うちのローカライズ(翻訳)のスタッフがいい英訳をしてくれたんで、これはまた逆輸入して翻訳し直したいって。

──『インターナショナル』では英語のボイスを日本語に訳した字幕が画面に出ますよね。あの日本語訳を作ったのは誰なんですか？

北瀬　希望どおり、野島さんがやりました。

野島　訳についてはね、あんまり僕は語りたくない。

鳥山　洋画の字幕とはちょっとちがう、『FF』風の翻訳をやってみたんだよね。

──開発中バージョンでは、ティーダが最初、女の子にサインをするときに「よござんす」って言いましたよね。

北瀬　そうそう。じつは僕も「よござんす」とか「がってん」ってセリフを最初に見たときビックリして。鳥山と一緒にハラハラしながら見てた(笑)。

野島　「がってん」は、英語が「ガッチュー(got you)」だったから、バッチリな訳だぜとか思ってたら、あまりにも不評なんて、最終的にはハズしました。

鳥山　「よござんす」もやめちゃったんだよね。

野島　「よござんす」ってのは「オールライティ〜♪(all righty)」の訳ですね。英訳担当のアレックスに、「オールライティ〜♪ってオールライトとどうちがうの？」って聞いたら、「昔の流行語みたいなもので、いま使うと笑われる」って言われて。ならば、日本語にすると「よござんす」だろう、と。これも自主的にボツにしたんですけど(笑)。

──ワッカが「はんかくさい」とか「だべさ」とか北海道弁をしゃべるのは、製品版にも残ってますよね。

野島　ワッカは英語がハワイなまりなんで、日本語訳でもなまってる感じを出したかったんですよ。僕が北海道出身なんで、北海道弁なんですけど(笑)。ただ、ワッカ以外はあまり冒険しなかったかな。

鳥山　日が進むにつれて、だんだんふつうになっていったよね。

野島　うん、だんだん自分でビビってきた。こんな訳でいいのかって(笑)。渡辺クンと国内版のセリフを書いてたときは「俺が」とか「お前が」って、ほとんど入れなかったじゃない？

渡辺　そうですね、できるかぎりハズしたんですよね。だけど、それでもまだ主語が多いかなって、ボイス聞いて思ったことがありましたからね。いちいち「私が」って言わなくても全然いいじゃんって。

野島　『インターナショナル』では、セリフの流れに合わせて字幕が出てくるようにしてあるんで、結構主語が入ってたりする。

渡辺　でも、あえて直訳風なところを残してあるってのが、受験生とかに英語の教材にしてもらえるんじゃないですかね(笑)？

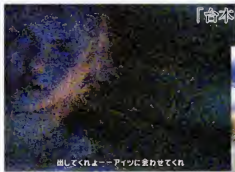
鳥山　あと、英語のボイスをつけるときに大変だったのが、日本語の唇の動きに合わせて、英語をしゃべらせなきゃいけないってことだよね。

北瀬　海外版を一番最初に見たときに、驚いたんですよ。単純にボイスのデータを英語に入れかえただけなんだけど、日本語の唇の動きに、ちゃんと英語のボイスが合ってたんで。
野島　あれはね、そういう仕事がハリウッドにあるそうなんです。口パクに合わせて、セリフを翻訳するって仕事が。今回はその道の専門家を使うことができなかったんで、かわりにアレックスが徹夜して英語のセリフを書いたんだけど。
鳥山　アレックスが頑張ったよね。
野島　ただね、うまい言葉が思いつかないと、アレックスはすぐに「you know」って入れちゃう。だから、英語ボイスで「you know」って出てくると、みんなでアレックスに「……やっちゃったね」って言って、からかってた(笑)。
鳥山　ユウナは高貴なしゃべりかたをする女性だから、「you know」みたいな言葉は使わないっていうルールもあったよね。まあ、1カ所ぐらいはしゃべってたりするんですけど。
――ところで、英語と日本語のボイス切りかえ機能をつける予定はなかったんですか？
鳥山　それは無理でしょ。
北瀬　いくらDVD-ROMと言えども、容量が足りないんですよ。容量さえあれば、実現できなくはないんですけどね。
鳥山　追加要素を入れるだけで、容量的にはいっぱいいっぱいでしたから。
――追加要素と言えば、『ブリッツボール』の設計担当の北瀬さんは、『インターナショナル』で『ブリッツボール』に手を加える考えはなかったんですか？
北瀬　あー、一時期やろうかなとは思ったんですけどね。ほかのことで忙しくて断念しました。
――てっきり、リュックが選手として登場するんじゃないかと思ってたんですけどね。水中バトル用のモーションデータはあるし。
北瀬　いまだから言いますけど、ムービーにしか登場しなかったザナルカンド・エイブスとかザナルカンド・ダグルスを出してやろうと思ってたんですよ。ただ、とてもそこまで手がまわりそうもなかったんで、今回はあきらめました。

「永遠のナギ節」は"おかわり"

――付録DVDに入っている「永遠のナギ節」なんですけど、タイトルに「Another Story」って出ますよね。あれはどういうふうに解釈すればいいんですかね。『X』とつながっている話だと思えばいいのか、それともパラレルワールド的な話だと思えばいいのか。
野島　簡単に言うと、"おかわり"みたいな(笑)。
――ということは、『X』のエンディングからつながっている、正統的な話だと。
野島　そのつもりでいます。
鳥山　『X』で想像の余地が残されていたエンディングを、「永遠のナギ節」でさらにさまざまな想像ができるようにしたって感じですか。
――映像を見ていろいろとうかがいたいことがあるんですけど、"ぷにぷに"ワッカの子どもって、誰が産むんでしょう？
野島　それはねぇ……謎です。
鳥山　そこはまた、みなさんの想像におまかせするところです。
北瀬　今回、シナリオ担当の野島さんに頼んだことがいくつかあって。ユーザーが『X』をクリアしたときに、キャラクターたちがその後どうなったのかを知りたいって思うわけじゃないですか。その部分を「永遠のナギ節」ではフォローしてほしいなって。
――とすると、やっぱりルールーが？　じゃないとルールーのその後は描かれてないってことになってしまいますよね。
野島　いや、ルールーに関しては、村にいるっていうことが描かれてますよ(笑)。
――うーん、答えは教えてもらえそうにないんでつぎの質問。最後のほうで、ユウナがリュックに着替えさせられますよね。画面には映りませんけど、いったいどんな衣装に着替えてるんですか？
北瀬　本当はね、着替えたあとの映像を入れたかったんですけどね、ちょっと間に合わなかった。デザイン画はあったんですよ。アクティブな感じの。
鳥山　肌があらわ。
北瀬　前回は着物で、おとなしくて清楚な感じだったじゃないですか。それが今回のは、すごくアクテ

『台本には『ティーダ似の男が叫ぶ』って書いてある』

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL ULTIMANIA
SPECIAL PART

「もしもつづきがあるとしたら ユーザーをいかに前向きに裏切れるか」

イプ。ヘソ出しルックで。
――リュックの服みたいなものなんですか?
鳥山 リュックも着替えさせようと思ってたんですよ。2年後だから……ちょっとセクシーな感じに。
――ふたりの新衣装が見られなかったのは残念ですね。あと、リュックが持ってきたスフィアに、ティーダが捕らえられているのが映りますけど、やっぱりティーダはスピラに帰っていたわけですか?
野島 いや、あのシーン、台本には「ティーダ似の男が叫ぶ」って書いてある。
鳥山 誰もティーダとは言ってないですよ。
――でも、どう見ても……。
北瀬 ユウナが自分のために行動する動機として、ティーダに近い何かがあればいいんじゃないかと思って、ああいう映像を入れたんです。
――では、ティーダじゃないんですか?
鳥山 それはわからない。
北瀬 今回、野島さんに注文したもうひとつのことは、あんまり『X』の話を引きずりすぎないで、と。ティーダにやっぱり会いたい会いたい……ってのは、ようは吹っ切れてないってことですよね。そうはしないでくれ、という話をして。
鳥山 19ぐらいの女の子が、2年前に別れた男を思いつづけるかどうか……はたしてユウナはどうなのかってところですよね。
北瀬 僕のなかでは、「永遠のナギ節」のティーダはあくまでも"ティーダ似の男"であって、ユウナが行動するきっかけにはなるけど、過去に引きずられてティーダを求める旅はさせたくないと。
鳥山 そのあたりの考えかたは僕らのなかでもいろいろあるんで、そこをまたユーザーのみなさんに想像して楽しんでもらえればいいんじゃないですかね。

はたして『X』の続編はあるのか?

――で、「永遠のナギ節」ですごく気になるのが、ユウナが旅立つところで終わるってことなんですけど。なんだか、いますぐにでも、つづきの冒険がはじまりそうな……。もしかして、続編みたいなものを考えてたりするんでしょうか?
北瀬 うーん、まあ「永遠のナギ節」に対する、ユーザーのみなさんの反応を見てってところですかね。
――可能性がゼロってわけではないんですね!?
北瀬 ありがちな言いかたですけど、本当に「反響があれば」ってことで。
野島 でもねえ、「永遠のナギ節」を作ってて思ったんだけど、「猿の惑星」の続編とかの脚本書いた人はすごいね。オリジナル版にこだわりを持たずにつづきを作るのが、いかに難しいかわかった。
――たしかに、もしもそれなりに反響があったとしても、『X』という完成した作品の続編を作るのは難しいでしょうね。これは、本当に「もしも」の仮定のうえでの話なんですけど……もしも「永遠のナギ節」に対してものすごくたくさんのユーザーから「つづきが見たい」っていう声が届いて、正式なプロジェクトとして「GO!」ということになったら、みなさんはどうします?
北瀬 『FF』シリーズで、物語的な続編っていうのはいままでなかったですからねぇ……。
鳥山 まあ、やるとなったら、僕らも新鮮な気分でプレイできるものにしたいなと。
渡辺 いろいろな意味で大きくレベルアップさせたいですよね。
野島 そういうチャンスが与えられたら、それはもう、力のかぎりやるんじゃないですかね。ただ、やっぱりひねくれ者が集まってるんで、どう転ぶかはわからないですけど(笑)。
――多くの人が予想するものとは、またちがった形になったり?
鳥山 予想はされないものにしたいですね。
北瀬 ユーザーの人たちは『X』の世界に対して、すごく愛着を持ってくれてると思うんですよ。それはとってもありがたいんですけど、もしもつづきがあるとしたら、それをいかに前向きに裏切れるか、そこに挑戦することになるんじゃないかな。
――いまの仮定のうえでの話が、現実になる日がくるといいですね。
北瀬 くり返しになりますけど、すべてはユーザーのみなさんの反応しだいなんですよ。

ファイナルファンタジーX　アルティマニア オメガ

巻末付録
ファイナルファンタジーX インターナショナル
アルティマニア

STAFF

出版　株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.co.jp】

企画・構成・執筆　株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】
山下　章　(Director／シナリオスタッフΩ座談会)
大出綾太　(Sub-Director)
山中直樹　(Battle／Secret)
小石朋仁　(Basic Guidance／Sub-Event)
白川大輔　(Monster)
豊田知行　(Item)
神崎理絵　(Poster)
板場利光　(Editorial Support)
大野優子　(Editorial Support)
大出啓太　(Editorial Support)
山田真也　(Editorial Support)
鮫良小路　(Editorial Support)
中村京子　(Editorial Support)
篠原輝久　(Editorial Support)

デザイン&DTP　株式会社エストール

インタビュー撮影　守屋貴章

協力　株式会社スクウェア・エニックス
『FFX』開発チーム
品質管理部FFXチーム

監修　株式会社スクウェア・エニックス
坂本幸一郎
宮崎克己

本書は2002年に株式会社デジキューブから発行された
『ファイナルファンタジーX　アルティマニア　オメガ』と
同内容のものです。

2004年6月18日　初版発行
2005年12月25日　9刷発行

発行人　田口浩司

発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷　凸版印刷株式会社

＜書籍内容についてのお問い合わせ＞
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12：00-18：00（祝祭日を除く）
＜販売・営業に関するお問い合わせ＞
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10：00-18：00（祝祭日を除く）

定価はカバーに表示してあります。

SE-MOOK
ISBN4-7575-1214-7 C9476 雑誌62011-30